平成2年6月16日第三種郵便物認可
1995年11月1日発行
（毎月1回1日発行）
第11巻11号通巻131号

11月号 NOVEMBER 1995

セガサターン最新ソフト満載！
ドラゴン・フォース
ガーディアンヒーローズ
真・女神転生 デビルサマナー
バーチャレーシング サターン／ばくばくアニマル
QUOVADIS／機動戦士ガンダム／闘神伝S

AM2研 EXPRESS NEO
ファイティングバイパーズの全貌！

セガサターン
COMPLETE GUIDE!
ワールド アドバンスド大戦略
信長の野望・天翔記
卒業II
マスターズ 遥かなるオーガスタ3

バーチャファイター2 新要素に迫る！

NO
この秋、

©MLB 1995 TM

©MLBPA MSA

野茂英雄World Series BASEBALL

11月発売予定 5,800円

株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

MO登場！

ゲーム球界を竜巻がおそう！

あの「グレイテストナイン」が大リーグ版としてリニューアル！
パワフル&スピーディな大リーグ野球をテクスチャーマップとポリゴンを駆使し、余すところなく再現。
またメジャーリーグ28球団と選手はすべて実名、もちろん、我らのヒーロー野茂もトルネード投法をひっさげて'95年度版最新データで登場。プレイオフやワールドシリーズも忠実に再現、リアルな英語実況も迫力満点だ。

SEGA SPORTS™

全12ヵ国の頂点に立て！

今度の『ビクトリーゴール』は
世界が舞台だ！

セガインターナショナルビクトリーゴール

好評を博した「ビクトリーゴール」がリニューアルして、国別対抗試合形式で世界を舞台に試合開始／思考ルーチンの強化により各選手のアクションは大幅レベルアップ／ディフェンダーのオーバーラップ、フォワードのセンタリングで迫力満点／新たな戦略性が生まれ、より熱く、更にリアルなゲームバランスを実現。また、効果音やBGM、さらには勝利チームの国歌演奏などが臨場感を盛り上げる。
10月27日発売予定 4,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

えっ!? 32Xでバーチャ

Virtua Fighter™

バーチャファイター™

10月9日よりアニメ化スタート!!
テレビ東京系6局ネット　毎週月曜日(PM6：30〜7：00)
※一部、地域により放送時間が異なります。

スーパー32Xの32BITパワー炸裂!
『これはすごい、本当にバーチャファイターだ!』

アーケード版、セガサターン版と常に大ヒットをつづける傑作格闘アクションを遂にスーパー32Xでプレイできる。アーケードモードや、サターン版で好評な段位認定モードはもちろん、32Xオリジナルの最大8人まで楽しめるトーナメントモード搭載！また、プレイ時の視点を5種類の視点から選択できるので、さまざまなアングルから技を研究することもできる。う〜ん、これは本当にすごい！！

スーパー32Xソフト
10月20日発売予定 7,800円(格闘アクション)

株式会社 セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター　0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(除く祝祭日)

ファイターができるの?

16BITから32BITに広がるメガワールド。

メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
スーパー32X
好評発売中 16,800円

●スーパー32Xソフトをお楽しみいただくには、別売のメガドライブ2またはメガドライブが必要です。

メガドライブ2
MEGA DRIVE 2
好評発売中

●商品写真はスーパー32Xと、別売のメガドライブ2を合体したものです。

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

Virtua Fighter™

CG Portrait series

第2弾 Vol.3 結城晶／Vol.4 パイ・チェン
11月10日 同時発売予定 各1,280円

SEGASATURN

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

●

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット＆カラオケを収録

●

他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚（5キャラクター）を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。　抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。

締め切り：'96年2月29日（当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、景品の発送は'96年3月末日からになります。

Vol.3 Akira Yuki

収録曲：夏の嵐

Vol.4 Pai Chan

収録曲：Oh, My Shinin' Star

Vol.1 Sarah
Dancing Shadow
10.13 発売

Vol.2 Jacky
Believe In Love
10.13 発売

Vol.5 Wolf
CHAIN REACTION
12.8 発売予定

Vol.6 Lau
金色の雨
12.8 発売予定

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド＆カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.7 Shun
1.12 発売予定

Vol.8 Lion
Winner or Loser
1.12 発売予定

Vol.9 Kage
誰も知らない
2.9 発売予定

Vol.10 Jeffry
あの波を越えて
2.9 発売予定

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

T&E SOFT

MASTERS™

遙かなるオーガスタ3

サターン版マスターズは、ココが進化した！

遠近感の表現もさらに現実に近くなり、各ホールの奥行感やコース途中の建物などもリアルに再現。

ポリゴン数が約2倍になってグラフィックの美しさが大幅に向上。池の水面への、木々や雲の映り込みまでも再現。

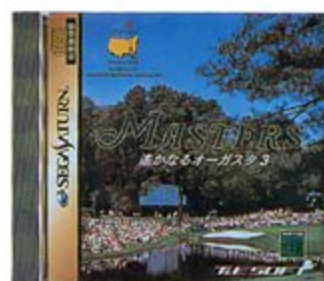
Masters RECORDS CHALLENGE

4日間合計スコア	271打	1965年／1976年
一日のスコア	63打	1986年
ハーフのスコア	29打	1992年
連続アンダーパー	6ホール	1972年／1975年
最多アンダーパー	24回	1980年
2位とのスコア差	9打	1965年
ロングパット	100FEET	1989年

新たに〝マスターズ記録への挑戦〟モードを搭載。栄光の歴史にぜひキミもチャレンジしてみよう。

木などのオブジェクト数も大幅増加。グリーンやバンカーも細かく表現され、臨場感がさらにアップ！

また一歩、栄光に近づいた！サターン版「マスターズ」いよいよ誕生。

ゴルフゲームの最高傑作がサターンになった。前作「スタドラーに挑戦」より、ポリゴン数が2倍になり、そのグラフィックがさらに美しく進化。
マスターズの記録への挑戦など、新しい楽しさも満載。
さあ、新しいマスターズにトライしてみないか。

このマークはT&E SOFTの商標です。

大好評発売中！

●標準価格……………5,800円（消費税別）

SEGA SATURN

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MASTERS AUGUSTA USA
LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

オーガスタナショナルGCと正式契約
詳細設計図とトポグラフィを基にその素晴しいコースを忠実に再現

企画・制作・製造 株式会社ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757 新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500

販売 株式会社セガ・エンタープライゼス

大好評のデュアルスクリーンを採用した多彩なバトルステージ！奥への吹き飛ばしで、バトル背景が変化するぞ!!

ビギナーからエキスパートまで楽しめる、幅広いバトル設定！ゲームモードも「勝ち抜き」「フリー対戦」「団体戦」とバラエティに富んでるぞ!!

おなじみ「天下一武道会モード」ももちろん用意!!

ドラゴンボールワールドに新たな楽しさが加わった!!新登場の「Mr.サタンモード」では頭脳で勝負だ？

最強の格闘アクションゲームが、セガサターンに待望の登場！
デュアルスクリーンで果てしなく広がるフィールドと、セル画撮り込みのキャラによる冴え渡るアクション！ドラゴンボールの歴史を飾る27人の戦士が、どでかいスケールのバトルを繰り広げる!!

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

真武闘伝

対戦格闘アクションゲーム

CR-ROM ¥6,800(予)[税別]

11月発売予定!!

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

KONAMI

ソフトが動き始めた。

対局開始!

- ●コンピューターに長考なし。「予測読み機能」でテンポ良い対局実現。
- ●読み上げ機能やBGMが対局のムードを盛り上げる。
- ●初心者からマニアまで楽しめる。本格将棋ソフト。

絶賛発売中

メーカー希望小売価格**5,300円**（税別）

プロ野球ゲームの決定版。

東京ドーム公認／©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

熱戦発売中

メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

お笑いシューティングの金字塔。

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

爆笑発売中！

メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

SEGASATURN

スクラッチカードでコナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！

キャンペーン期間：平成7年5月19日～平成8年3月31日（当日消印有効）

- 金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

（コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。）

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444
関西 大阪 06(360)2626　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

SEGA SATURN
輪をかけて
ぷよ
通
サターンぷよ通買って，ぷよサターンもらっちゃおう！
アンケートにお答えくださった方の中から抽選で，期間限定毎月100名様に
ぷよサターンをプレゼント／詳しくはSSぷよ通の取扱説明書を読んでね。
95年
株式会社

のーみそコネコネ
COMPILE
ぷよぷよ通
©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995
GAME
輪をかけてヴァージョン・アップ!!
漫才デモ復活・初心者練習モードと通モードが新登場!
VIDEO
輪をかけて興奮のライブ!!
第1回マスターズ大会のライブ・シーンを再現!
SONG
輪をかけて響く熱唱!!
田中勝己の熱いメッセージ「ずっと/そばに/いるよ」他1曲を収録!
「通モード」エンディング・テーマ「ずっと/そばに/いるよ」ファン待望のシングル化! 近日発売予定
ぱよえ〜んツアー・キャンペーンソング「灼熱のファイヤーダンス」NECアベニューより10月21日発売予定!
★98版もよろしくね
10月発売予定・予価4,800円(税別)
コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
社員募集
■職種=プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務■資格=96年度新卒者・実務3年以上経験者
■応募=ハガキにあなたの〒・住所・氏名・年齢・☎・職業または学校名・学部名を記入し、㈱コンパイル「入社資料ください」係までお送りください。案内書をお送りします。
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

セガ・サターン版
好評発売中！
5,800円（税別）

プレイステーション版
好評発売中!!
5,800円（税別）

球転界ハイスコア
キャンペーン実施!

毎月、毎月上位30名様に素敵なプレゼントを進呈!
詳しくはソフト付属の解説書をご覧ください。

秀逸ピンボールゲーム誕生!

★仕掛けの数は100近く！
楽しくスリリングなフィーチャーが目白押し!!

★キャラクター性を打ち出した
新システムの採用で、ゲームの展開を多様化！

★ハイクオリティサウンドと
ファンタジック映像がゲームを華麗に演出!

Fantasic Pinball

球転界
きゅうてんかい

株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町 165-1

SEGASATURN

一つの事件が、セガサターンを

J.B.HAROLD

ブルーシカゴブルース

BLUE CHICAGO BLUES

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

■商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで
電話 092-771-0328（祝祭日を除く月～金曜 13：30～17：30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
■最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
電話 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）

震撼させる。

待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音が作り出す舞台の中で、
プレイヤァは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

- ◈2カ月半のシカゴ＆ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
- ◈実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
- ◈ゲーム専用に撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
- ◈映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

リバー・ノース
ホワイト・クリニック
ミシガン・ジャーナル
アーバン・モデル
スポーツ・ドリーマー

（特報　全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」についてくわしくわかる豪華パンフレット「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」がもらえる！）

セガサターン専用ソフト
好評発売中
CD-ROM　2枚組
7,800円(税別)

SEGA SATURN™

なぜ、親友同士が戦わなければならないのか・・・・
銀河の平和を守るために設立された、イベルカーツ条約同盟軍（通称：イフコーア）
国境を超え、平和を守るイフコーア士官を夢見て、士官大学に通う若者達。
しかし、未来は、彼らの目指す世界とは違う方向へ加速的に進んでいく。
『なぜ、親友同士が戦わなければならないのか・・・』
ハルの想いが、仲間達の夢が、戦場を駆ける。
未来の平和のために、いきばのない怒りを胸に秘めて・・・
友と互いの信念を賭けた、壮絶な未来が、いま始まる。
SF
シミュレーション
RPG
SEGA SATURN
専用ソフト
クォヴァディス
1995年12月21日発売決定!
標準価格6,800円(税別)

ATLUS

クラッシュを恐れていては、この峠を攻め落とすことはできない。

**業界初！実在する峠道をステージにした
フルポリゴン・3Dレースゲーム登場！**

- 箱根、生駒、大垂水などの峠道3コースを忠実に再現!!
- エンジン・タイヤ・サスペンションなどをセットアップしてキミだけのマシンで、峠を極めろ!!
- 「1Pモード」、「2P対戦モード」のほか、「TT（タイムトライアル）モード」を用意!!
- もちろん「セガサターン・レーシングコントローラ」にも対応!!

11月中旬 発売予定

峠KING とうげ・キング・ザ・スピリッツ THE SPIRITS

セガサターン専用ソフト 3Dレースゲーム（1人～2人用） **予価5,800円**（税別）

**ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム
「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる！**

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの奇想天外な大冒険物語！
キャラデザインに中村博文氏を起用！アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻!!
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!

12月中旬 発売予定

縦スクロール・シューティングゲーム（1人～2人用） **予価5,800円**（税別）

 プレイステーション版同時発売予定

**サターン版オリジナル"メガテン"「真・女神転生 デビルサマナー」
がいよいよ年末登場!!**

12月下旬 発売予定

32Bitマシン・セガサターンの機能をフルに活用し、2Dフィールド、3Dダンジョンをフルポリゴンで表現！より立体的な空間をリアルに演出！登場悪魔300種以上！そのほとんどは世界各地の神話・伝承から登場。オリジナルの悪魔も登場し、合体も強烈な個性を発揮!!

ロールプレイングゲーム（1人用） **予価6,800円**（税別）

■スタッフ募集中！ （職種）1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 採用担当/牧野 ☎03（3235）7801

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月曜・水曜日の15:00～18:00祝日除く）

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 **株式会社アトラス**

KOEI

GOTHA II
天空の騎士

12月発売予定
価格未定

あの"GOTHA(ゴータ)"を超えて――今出現する、新たなるGOTHA(ゴータ)ワールド!

圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。
時代は、シミュレーション新世紀へ。

SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム

- HEX戦を廃止!マップ上を思いのままに動きまわる。フリーマップシステム。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
- 各ユニットの武器の変更ができる新武器システム。戦術も戦略も、いっそう深まる。
- さらに複数ユニットで編隊を組むことでユニットのパラメーターが変化する隊形システムを採用。
- 戦い方によって、装備の成長度合いが変化する行動経験値システム。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
- 完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末は、きみが決める。

企画・開発:株式会社マイクロネット
総発売元:株式会社光栄

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000(テレビゲーム専用)・☎045-561-1100(パソコン専用)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

全艦、サターンへ出撃！

重厚な3DCG、前作を遥かに上回る
驚異的なデータ量がさらなる迫力を生む！

臨場感とリアルさをいっそう高める
貴重な記録映像をふんだんに使用。

WWIIゲーム

提督の決断II

パソコン版で大好評を博したウォーSLGが、いよいよサターンへ。

スケール、システム共に超弩級！あのウォーSLGが、さらに迫力を増して現れる！有名声優によるナレーション、ダイナミックに繰り広げられる実写映像、スムーズなゲーム展開…… ハードの特性を活かした新機能の数々を搭載。もちろん膨大なデータを盛り込みリアルさも満点。今、大艦隊はきみの新たな決断を待っている！

96年1月 発売予定

価格未定

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10:00～17:00）

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。（JCB、VISA、Master、BC）
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！（'95.8.21受付分より）

史上最強の「信長軍団」、登場！

ダイナミックなビジュアルの数々が、
歴史イベントやエンディングを彩る。

国盗りの醍醐味を実感するメイン画面。
城の数は約200とさらにスケールアップ！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記

実写映像、新規描き起こしのCGなどビジュアル一新！
人気歴史SLG『信長の野望』最新作、他機種に先駆けサターンへ！
今回から採用された「軍団制」や「家臣教育」のシステム、飛躍的に
進化したビジュアルが、さらに劇的に力強く、乱世の姿を描き出す！

好評発売中

価格：9,800円

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります
■〈セガサターン〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN用のソフトウェアとして、
自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

競馬SLGの最高峰、ついにサターン版へ！
最新の95年度版データ、実写取り込みなど
次世代機ならではの新たな機能を盛り込んで
内容はさらに充実！もちろんドラマティック、
臨場感も満点。まさにこれがEXな馬主体験！

好評発売中：6,800円

Winning Post EX
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

［EX＝EXCELLENT（エクセレント）
▶卓越した、優秀な］

競馬SLGの最高峰"ウイニングポスト"すらも
卓越したソフト、それがウイニングポストEXなのだ。

一流スタッフの力を結集！これが話題の英語体験ソフト。

好評発売中
各8,800円

Vol.1：時の迷子　Vol.2：命がけの旅　Vol.3：私にさよならを

［原作］赤川 次郎・［英語教育監修］東後 勝明（早稲田大学教授）・［キャラクターデザイン］いのまたむつみ・［音楽］小室 哲哉

中国統一の浪漫を満喫！本格派歴史SLGの珠玉作。

三國志 IV

歴史シミュレーションゲーム

スーパー32X版/好評発売中
14,800円

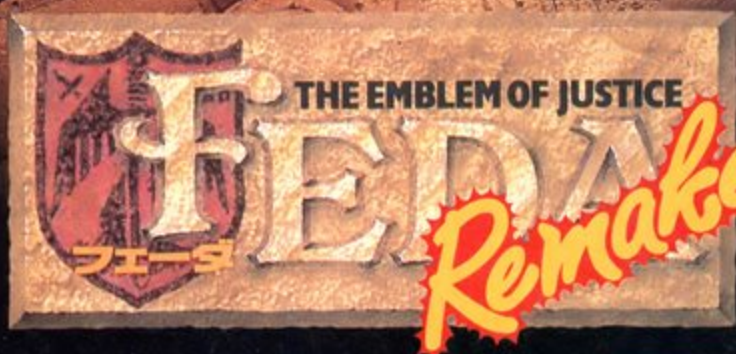
好評発売中
14,800円

"エミット"の詳しいパンフレットをご用意しています。
ご希望の方は、官製ハガキで以下の宛先までご送付ください。また電話でのお問い合わせも受け付けております。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 ㈱光栄営業部「エミット」資料請求SS係 Tel.045-561-6861（ユーザーサポート）

SEGA SATURN

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-8000（テレビゲーム専用）・☎045-561-1100（パソコン専用）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■〈セガサターン/スーパー32X版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN/スーパー32X専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

シミュレーションRPG「フェーダ」
舞台を32bitマシンに移してアップグレード移植!

94年発売シミュレーションRPG「フェーダ」はその壮大な世界観、
緻密に練り上げられたストーリーが圧倒的な支持を得た。
95年、その世界観、ゲームの面白さはそのままに、
32bit機の機能を完全装備して「フェーダ」が帰ってきた。

- ●フルアニメーション・ムービー化されたオープニング・エンディング。ドラマチックにアニメーションする主要イベント。
- ●声優をムービーとアニメーションでふんだんにフィーチャー
  林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ／屋良有作／銀河万丈／皆口裕子
  丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ）　小森まなみ（特別出演）
- ●完全リメイクされ、スピーディかつ滑らかにクオリティ・アップした戦闘アニメーション
- ●オリジナル構想に基づき、強力に追加された新たなキャラクター、新たな必殺技

やのまん提供

MAMIのRADIかるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21：30〜22：00
ラジオ大阪	日曜	24：00〜24：30
九州朝日放送	日曜	24：35〜25：05
STVラジオ	日曜	25：00〜25：30

フェーダリメイクの情報が聞ける！

TV GAME RADIONS　DJ／内藤寛

TBS	日曜	25：00〜25：30
ラジオ大阪	土曜	24：30〜25：00

1995・秋 発売予定
価格未定

ゲーム・エンターテインメント革命宣言
(株)やのまん ゲームソフト事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器はセガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターンソフト「天地無用!」

ユーメディアは㈱アローマのブランド名です。

ユーメディアだけの 買って送って当ててねキャンペーン開始!!

ユーメディアの天地無用!第1弾

パソコン版から完全移植に+α
豪華クイズゲーム&データ集!

絶賛発売中!
定価7,800円(税別)

ユーメディアの天地無用!第2弾

完全描き下ろしオリジナル
アドベンチャーシミュレーションゲーム
今冬発売予定!価格未定

買って送って当ててねキャンペーン!!

第1弾・第2弾 それぞれの商品に入っている
アンケートはがきを送ると…
先着1000名様に★テレカ★ボールペン
★描き下ろしB1ポスター★ポストカード
などなど、天地無用オリジナルグッズをプレゼント。

CHANCE!

••• しかもWキャンペーン!! •••

第1弾・第2弾に入っている応募券を両方、
はがきに貼って送ると、天地無用オリジナル!
★美人キャラ等身大ポスター★豪華テレカセット
などが、抽選で当たります!お楽しみに。

© AIC・PIONEER LDC, INC. ©1995 YUMEDIA/AROMA CO., LTD.

開発スタッフ大募集!

1.プログラマー 2.グラフィッカー 3.サウンド
★業界経験2年以上の人のみ(能力により優遇)
試験期間:3ヶ月(アルバイト)日給6,000円より社用登録あり/245,000円以上
詳しくは下記まで
〒591 大阪府堺市北花田丁2-219 株式会社アローマ 人事採用E係迄 Phone.0722-50-6516

ユーメディア会報誌(年6回発行)

踝兄弟を救え!

年間契約2,400円を無記名郵便小為替か現金書留で
株アローマ「踝 兄弟継続のために応援するぞ!」係まで
お問い合わせ先:株式会社アローマ Phone0722-50-6516

©踝兄弟プロジェクト

10月9日より毎週月曜日P.M6:30〜7:00
テレビ東京系にて放送!

バーチャファイター
Virtua Fighter

アミューズメントを震撼させた
あのバーチャファイターが
ついにアニメーションになった!

オープニング・テーマ
WILD VISION
歌:林 浩治　TODT-3599 ¥1,000(税込)
11/22 ON SALE

エンディング・テーマ
くちびるの神話
歌:ビビアン・スー　TODT-3557 ¥1,000(税込)
10/25 ON SALE

アルバム
サウンドトラックVol.1　音楽:大堀 薫
12/6 ON SALE　TYCY-5460 ¥3,000(税込)

初回特典:いのまたむつみ描き下ろしB2ポスター

©SEGA・テレビ東京・TMS

INTO THE NEXT LEVEL

ついに出た

Virtua Fighter 2
を極める"最強"への奥義
『WHEEL OF FORTUNE』
シリーズ一挙発売!

キャラクター別10本&集大成版1本の計11本のバーチャファイター2攻略ビデオ。キャラクターごとに、それを得意とする有名ゲーマーが登場。技紹介では、各キャラクター別の対戦に有効なスペシャルテクニックはもちろん、心理作戦などを初公開。

11/8 ON SALE !!

©SEGA・ENTERPRISES, LTD. 1994

3本購入の方には抽選で2,000名に"オリジナル・バーチャファイター2テレホンカード"プレゼント!

●WHEEL OF FORTUNE MISSION'S● MISSION'S **AKIRA** TYVH-5004／MISSION'S **JACKY** TYVH-5005
MISSION'S **SARAH** TYVH-5006／MISSION'S **LAU** TYVH-5007／MISSION'S **PAI** TYVH-5008／MISSION'S **WOLF** TYVH-5009
MISSION'S **JEFFRY** TYVH-5010／MISSION'S **KAGE** TYVH-5011／MISSION'S **SHUN** TYVH-5012／MISSION'S **LION** TYVH-5013
MISSION'S **The unknown** TYVH-5014　各カラー30分・ステレオ・Hi-Fi・¥2,900(税込) [TYVH-5014のみ¥3,900]

お問合せ:㈱ユーメックス 〒106 東京都港区南麻布1-10-4 ☎03-5443-4455 発売元:東芝EMI

VUUUEX　TOSHIBA EMI

湾岸デッドヒート

首都高湾岸線を突っ走る、ドリフト〝ポリゴン〟カーアクション！

超リアル！ 迫力のカーアクション！

あの湾岸を一般車でレーシング。実行不可能なこんなことを可能にするゲームだ。ホンモノ志向だから道路の繋ぎ目など細部もリアルに再現。実際の車と同様、いや、それ以上にシビアなドライビングテクニックが要求されるし、チューンナップも必要だ。最強のドライブゲームここに登場！

ドリドリの走り ギリギリの恋

限り無き挑戦が君を待っている!!

毎年密かに行われるバトル「湾岸デットヒート」。自慢のマシンで日頃のテクを競いあう、これは走り屋たちの祭りだ。口コミで年々増えるギャラリー。そこで今年の参加資格は「ギャラリーの女の子を同乗させること」。走りに、恋に、熱いバトルが今始まる。

※画面写真は開発中のものです。

10人の実写美女が君のサイドシートに！

木下　優　水谷リカ　[illegible]　野間かえで　上白土なおこ　他

チャンプの君は、ハーレム状態

VSモードで待望の２人同時対戦！

２人同時、上下分割２画面表示によるデットヒートを展開。

爆裂オリジナルサウンドCD発売決定！

デットヒートガールズのオリジナルテーマ「ドリフトダンシング」も収録。

■ポリグラムより11月下旬予定■

サウンドも超迫力！ 立体音響ビクター3D・フォニック採用！

'95 12月発売予定／価格未定／ドライブゲーム

株式会社 パック・イン・ビデオ　〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F　☎03(3796)6812

●2つのゲームモード：アーケード版の仕様を忠実に再現したアーケードモードとプレイステーションとサターンそれぞれ独自のアレンジ、パワーアップを施したオリジナルモードの2つのゲームモードを搭載！●コレクション仕様の2枚組：サンダーストームとロードブラスターを各1枚のCD－ROMに収録した2枚組で発売！

●サンダーストーム（1984年 データイースト作品）：武装テロリスト集団を壊滅すべく出撃した最新鋭攻撃ヘリLX－3。全編フルアニメーションによるゲーム画面での迫真の空中戦！迫力のアニメーション映像とスリリングなシューティングの融合が産み出すインタラクティブムービーシューティング！

●ロードブラスター（1985年 データイースト作品）：モンスターカーを駆り、妻の仇、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑む男。ドライバー視点のゲーム画面は すべてをフルアニメーションで構成。次々とカットインするビジュアルが緊張感を盛り上げる！息をもつかせぬカーアクションの魅力をインタラクティブムービーアクションで！

●「サンダーストーム＆ロードブラスター発売記念キャンペーン」開催!! 本ソフトをお買い上げの方の中から、抽選で毎週1,000名様、4週連続総計で4,000名様に、1984年～85年当時のアーケード版の貴重な開発資料をもりこんだ「特製メモリアルブックレット」をプレゼント!!くわしくは本ソフト封入のアンケートハガキをご覧下さい。

サンダーストーム＆ロードブラスター

10月下旬プレイステーション版・セガサターン版同時発売!! CD-ROM2枚組 標準価格6,800円（税別）

レイマンよ! エレクトゥーンを救え!
RAYMAN
レイマン
ユービーアイソフトプレゼンツ
ニューファンタジック・スクロールアクションゲーム
粋でおしゃれな新感覚ヒーロー登場!!
「レイマン」はフランス生まれ。
洗練されたグラフィックスは
見るものすべて新鮮!
6つのステージで
繰り広げられるバトルは
童話の1シーンを思わせる美しさ。
平和で美しい国をたもつため
エレクトゥーンを取り戻せ!!
1995年秋発売予定
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
SEGA SATURN

※本製品の価格及び仕様は予告なく変更することがあります。※価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には、消費税額をお支払いください。

取り扱い店 ●エマーソン●おもちゃ流通センター●カメレオン倶楽部●クウム●クラフト●三遊堂●J&Pテクノランド●上新エキサイト●九十九電機●TVパニック●ドキドキ冒険島●ドルフィン山本●長崎屋●ぱお●バンバン●BIG SPOT●ビルフェロー●ファミコンランド●ブルート●ベスト電器本店●アイ信マルチメディア館●モンキーランド●遊コンユニー●夢工場●ラオックス　コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう●クリエイティブヒューマン●㈲小島電器商会●エルコモン●遊民'sL.S.P●ネオランド熊谷店●㈲漆原塗装工業●おもちゃのパピー●アメリカンドリーム●シータショップ●西那須野マンネンヤ●パラダイス21●FCワールドぱお

以上の各本支店でお取り扱いしております。（一部の支店を除く）

The 3RadD employs SRS (●) technology licensed from SRS Labs. SRS (●) technology holds the following patents.
U.S.Patent Numbers 4748669, 4841572, 4866774

実力No.1占いソフト

マルチプラットフォームで新登場！

一家に一本

「占都物語 そのI」

人気の三大占いが、ぎっしり詰まって

5,800円

平成開運暦

タロット占い

姓名判断

3DO版

Ariadne

株式会社アリアドネ メディア
〒110 東京都台東区下谷1-5-34
TEL.(03)3841-8041

10月27日発売予定

SATURN版

株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL.(0423)75-1271

10月27日発売予定

Play Station版

株式会社東北新社
デジタルソフト開発部
〒107 東京都港区赤坂4-17-7
TEL.(03)3584-7312

11月22日発売予定

Macintosh/WINDOWS版

BYSE

株式会社バイス
〒001 札幌市北区北18条西3丁目
マイクビル6F
TEL.(011)728-4671

11月末発売予定

21世紀のびっクリエーター教育

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

97.74%

(数字は平成7年3月卒業生の全校・全科平均就職・デビュー率)

自分らしく元気に！

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝(たご・あきら)

千葉大学名誉教授。
コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。

自分の人生を自分らしく生きる ―― こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。

私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖輝

- 健康・医療相談が無料で受けられます(年中無休24時間)
- 格安で学院専用寮へ入れます(全校設置 希望者全員)
- 卒業後も専用寮に居住できます(2年間・在学中と同額居住)

エグゼクティブ・プロデューサーに**細野晴臣**氏を迎えて

新講座を開設(平成8年4月)

- ミュージック・ビジネス科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)

細野晴臣先生

■設置学科

学科	年数
マルチメディア・クリエーター科	1年
CGアニメ・ゲーム科	2年
SFX特撮科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年
アニメーター科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年

●全日制(月～金) ●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・義務教育卒業以上 ●一般共同寮・アパートあっせん

入学案内書セット無料進呈

無料1日体験入学

無料参加 学院説明会

(案内書・無料体験・説明会の申込み)

ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-10
フリーダイヤル 0120-310-042(サイノー・ヲヨニ)才能を世に

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
10月8日(日) 11月12日(日) 12月3日(日)	10月8日(日) 11月12日(日) 12月3日(日)	10月8日(日) 11月12日(日) 12月3日(日)	10月15日(日) 11月19日(日) 12月10日(日)	10月15日(日) 11月19日(日) 12月10日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
10月22日(日) 11月26日(日) 12月17日(日)	11月3日(祝) 12月17日(日) 1月15日(祝)	10月8日(日) 11月12日(日) 12月3日(日)	10月10日(祝) 11月23日(祝) 12月23日(祝)	10月29日(日) 11月5日(日) 12月23日(祝)

全国縦断学院説明会日程(無料)

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市	高崎市
10月8日(日)	11月26日(日)	11月5日(日)	11月12日(日)	10月29日(日)	10月15日(日)
宇都宮市	**千葉市**	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**
2月28日(日)	10月29日(日)	2月25日(日)	12月11日(日)	2月4日(日)	11月5日(日)
松山市	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**		
10月22日(日)	2月11日(祝)	10月8日(日)	12月3日(日)		

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

東京11月、福岡・札幌・仙台・広島 開催決定

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

SEGA SATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
魔界の美少女ライムの楽しい妖怪退治❤
オマケ機能もついておトクな2枚組全8話
宝魔ハンター
LIME
ライム
Perfect Collection
CAST
ライム…玉川紗己子
バース…山口勝平
みづき…白鳥由里
ドール…かないみか
ますから…スペル・デルフィン（特別出演）
デジタル・アニメーション
絶賛発売中
8,800円
（税抜）
宝魔ハンターライム
●「妖怪カード付きソーセージ」ほか好きなシーンがすぐに見られる
●ライム流パロディCM収録
便利なチャプター機能付き
デジタル・アニメーションの決定版がやってきた!
美少女ライムのコスプレ＆変身シーン
ユニークな妖怪くんたち、
♥♥♥なストーリーなど見どころいっぱい
OP＆EDソング、
パロディCM、次回予告などついて
TVアニメ感覚で楽しめるゾ!!
STORY
魔界と人間界の友好の証
“宝玉”が消えてしまった!?
“宝玉”は妖怪に化け、
次々とワルさをしかけてくるのだ。
魔界の美少女ライムは得意の
コスプレ攻撃で妖怪退治に
乗り出した!!
キャラクターデザイン＆作画監督
中嶋敦子（『うる星やつら』『らんま1/2』）
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
ASMIK
株式会社アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 Phone. 03-3235-5992 テレホン情報. 03-3235-5902
©1995 SILENCE/1995 XING/1995 ASMIK

SEGA SATURN
X指定 18才以上
SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT
★テレビアニメをこえたか!?
動きまくり、喋りまくり!
原動画枚数3、000枚以上!
初回生産分のみ原画&設定資料集付き!
●わたしたち、キュートな5人と麻雀ゲームでデートしましょ。
●勝負に勝てば、わたしたちの色々なポーズやアクションが見られるわよ!
魅惑の豪華声優陣!
冬馬由美
根谷美智子
富沢美智恵
大谷育江
氷上恭子
ときめき麻雀パラダイス
恋のてんぱいビート
★ときめきプレゼント★
★使用セル画/
★オリジナルテレカ/
★声優サイン入り色紙
★ときめきステッカー
抽選でプレゼント/
▼応募方法▼
お買い上げ商品の中に入っているアンケートハガキに
希望のグッズを記入してお送りください。
●キャンペーン応募〆切/12月31日まで
10月20日発売
価格6,800円(税別)
販売元:株式会社バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場2-14-5 ホンダビル TEL.03-5272-3535(代)
発売元:株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント

特報！セガ秋の超新作ラッシュ
セガ・マンクスTT（仮）
スカイターゲット
電脳戦機バーチャロン
バーチャコップ2 ほか
AM2研・鈴木部長に直撃インタビュー
バーチャファイター3の前にAM2研の新たな3Dポリゴン格闘ゲームが登場!!
闘神伝2
コンシューマ機で人気の闘神伝がアーケードで登場!
速報！JAMMAショー完全レポート
セガ、カプコン、SNKなど各メーカーのニューゲームを紹介
[パーフェクトガイド]
鉄拳2、バーチャファイター2.1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
マーヴルスーパーヒーローズ、ドラグーンマイト
ストリートファイターZERO、豪血寺外伝　ほか
[NEW GAME SCRAMBLE]
バーチャコップ2、パルスター、
メタルスラッグほか新作を完全網羅
[特別企画]
初心者のための基板購入ガイド
そのほかメーカーコーナーなど楽しい企画が盛りだくさ
※内容は一部変更になることがあります。あらかじめご了承ください。
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社／出版
Slash

SEGA SATURN
縦横無尽のシュシュポポアクション
特殊攻撃するっシュ！
泳ぎまっシュ！
撃ちまっシュ！
飛びまっシュ！
"ミーナちゃんでシュ♡"
"空中戦でシュ！"
"海底戦でシュ！"
"ボス戦でシュ！"
ROLL
●スチームギア（蒸気機関生命体）"マッシュ"が、大好きなミーナちゃんを誘拐した悪の帝王"ガッシュ"を相手に画面上を大暴れでシュ！
●「パズル」「宝探し」「シューティング」など、あらゆるゲームの面白要素を取り込んだマルチジャンルゲームでシュ！
●"マッシュ"はアイテムを取ることで、武器やアクションがパワーアップでシュ！
●"マッシュ"は「陸」「海」「空」の3タイプに変身するでシュ！
STEAMGEAR Mash
スチームギア マッシュ
スチームギア★マッシュ
史上初マルチジャンルゲーム登場！
好評発売中！！
価格：¥5,800（税別予価）
TAKARA
SEGA SATURN.は、㈱セガ・エンタープライゼスの商標です。
CO.,LTD. 1995 青戸本店 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

CONTENTS

セガサターンマガジン　1995年 11月号 NOVEMBER

　カバーデザイン・渡辺　縁

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK

セガサターン発売一周年記念イベント開催決定!!

気がつけば３万円程度で手に入るようになった本体。型名も何種類かあるって知ってた？

としまえんVSセガサターン
—娯楽の殿堂対決—

去年の今ごろは、「バーチャファイター」も「デイトナ」も、ゲームセンターでしか楽しめなかった。それが、あの日から……。時の経つのは早いもので、サターンの発売からはや１年が過ぎようとしている。いろんなことがあったけど、サターンのこれまでの奮闘ぶりを讃えつつ、一周年の記念をみんなで盛大に祝おう／　というわけで、あの〝としまえん〟でセガサターンのスペシャルイベント開催が緊急決定した。テーマもズバリ〝娯楽の殿堂対決〟。より多くの地球人の心をつかむのは果たしてどちらか？　お祝いのプレゼントなんていらないから、サターンを愛するキミは駆けつけよう／

VS

11月23日〜26日「としまえん」に集合だ／

サターン記念日の翌日となる11月23日〜26日の４日間、園内に巨大セガサターン基地が忽然(こつぜん)と出現／　超新作ソフトがずらっと並ぶその内部が、地球人に大開放される。特大モニターでは、誰よりもどこよりも早くプレイできるワールドプレミアムのサターン版「バーチャファイター２」大会が開かれるという情報もあり。その他にも、想像を絶する秘密イベントが用意されているという。が、現時点ではすべて予定ということ（セガ・プロマネ）なので、詳しい情報が入りしだい、お伝えしよう。

発売まじかのVF２にいち早くタッチ／　当日はその完成度の高さを心ゆくまで堪能してもらいたい。予習が完璧の人は、記念大会のこの場で栄冠を勝ち取れ／

日は200台を越えるセガサターンがスどんな新作ソフトのラインナ細はまだ不明だが、現地感動するはずだ。

奇抜なCFでド肝を抜いてくれる〝としまえん〟も、サターン様にはかなうまい。対決現場には、西武豊島線豊島園駅か都営12号線豊島園駅から。土星人のコスプレなどしないように……。

本誌10月号におきまして、CSGの東京会場一般公開日の告知に誤りがあり、多数の皆様にご迷惑をおかけしたことをおわびします。

サターン互換のカーナビシステム登場？ 日立の「バーチャナビ」が開発進行中

日立は、ハイサターンをベースにした仮想空間ナビゲーションシステム〝バーチャナビ〟を開発中だと発表した。これはサターンの優れた3Dグラフィック能力を生かし、市販の地図データ用ディスクから読み込んだ道路網情報を基に、ポリゴンによって道路や周囲の風景を立体的に描画するというもの。当然、サターンと互換性があるから、車内でゲームも楽しめる可能性もありそうだ。

カーナビとゲーム機の融合は松下やソニーなどでも研究が進められており、次世代機戦争セカンドステージ幕開け商品となるかもしれない。続報に注目してほしい。

日産と共同開発した現行型（写真）でも、鳥瞰図によるガイドを表示。これにサターンのスペックが加われば、夢のカーナビが誕生するはず。

ゲームシーンに新たな旋風が巻き起こる!? 台湾の5大メーカーがサターンに本格参入

新作ラッシュでにぎわう国内のサターン・シーン。このほど台湾のゲームメーカー5社が日本国内でサターン作品を販売することが決定した。日本市場に参入するメーカーは、INTERSERV MULTI-MEDIA、DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION 、C & E、SOFT STAR、Kingformationの各社。いずれも台湾で指折りの技術力を誇るゲームメーカーでパソコンを中心に数々のオリジナルソフトを開発している実力派ぞろいだ。国産とはひと味違う作品に期待したい。

一堂に会した台湾メーカーの方々。ここに集まった5社で台湾のゲームの80%のシェアを持つ。

INTERSERV社の「タクラマカン　敦煌傳奇」。CGをふんだんに駆使したアドベンチャーだ。この作品はウインドウズ版からサターンへの移植が決定している作品。

●パッと簡単なホビープリンタがセガから

お家で手軽にカードやシールをフルカラー印刷できるおもちゃ感覚のビデオプリンター「Pri fun」が、10月下旬にセガから発売。ちびまる子ちゃんやレイアースなどの別売りキャラクターパックを使えばオリジナルのファンシーグッズも作れるし、動画を静止させるポーズパックを使えばテレビやゲーム画面のプリントアウトもオッケー。PICOにつなげばお絵描き画面もプリントアウトできる。

本体価格は19800円。キャラクターパックも2980円という手頃さだ。

●アスキーからサターン専用パッド発売！

この10月、アスキーからサターン専用コントローラ「アスキーパッドX」が発売される。一風変わったデザインだが、手になじむ大きさで、1.8メートルと長いケーブルも使い勝手がいい。8つのボタンに独立設定ができる連射機能もあり。価格は2,580円。問い合わせは03-5351-8484（アスキーET営業部）まで。

12月には、専用ジョイスティック「ファイタースティックX」も発売予定（予価3,580円）。底面に鉄板を使用して、安定感抜群だ。

●オドロキモモノキのコスプレ写真

イベントにはつきものとなったコスプレだが、その場限りでは寂しいという方々に必携の1冊が出た。定番のモリガンから人気急上昇の闘神伝のエリスなどに扮した12人の美少女コスプレイヤーのショットが満載。来月号でプレゼントもあるので、乞うご期待！　マスカレード／桜桃書房／2,000円

●「Q-ZAR」で大阪ネオジオランドパワーアップ！

CGキャラクターならぬ人間どうしの対戦がアツい対人型レーザーシューティングゲーム〝Q-ZAR〟。ネオジオランド江坂3号店で大阪デビューだ。頭と指だけじゃなく、体もたまには動かそう！

ネオジオランド江坂3号店は江坂駅から歩いて2分。現在全国11カ所でQ-ZARバトルが楽しめるぞ。

●ぷよ通の熱い!?挿入歌先行発売

「ぷよぷよ通」の挿入歌「灼熱のファイアーダンス」がゲーム発売より一足早く登場だ。可愛いだけじゃないぷよの世界を、「電忍アレスタ」を手がけた田中勝己が熱唱。コンパイル主催全国縦断ライブの公式キャンペーンソングにもなったから、耳にした人も多いはず。NECアベニューから10月21日発売、1,200円。

おわびと訂正 ●10月号の当コーナーで紹介したヤマハの通信音楽教室の問い合わせ先電話番号に誤りがあり、読者ならびに関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。正しくは、0070-800-808-329（フリーダイヤル：セレ事務局）です。

日産が新車販売にセガサターンをフル活用 さらにセガとインターネット事業に参入！

日産自動車は、プリメーラとプリメーラカミノ、テラノを取り扱う全国約3,000店のディーラーにセガサターンを設置し、特製のビデオCDを使った新車情報の提供を行っている。従来のプロモーションビデオに代えて、操作が簡単なサターンと検索自在のビデオCDを使うことで、イメージだけでは伝わりにくい各車の魅力をアピールするというもの。

また、日産ではこのサービスをステップとして、セガと共同でインターネットを使った情報提供ビジネスに参入。来年の春にもサターン用のインターネット接続専用キット（モデムとソフト）をセガの販売網を通じて発売し、利用者との新しい双方向コミュニケーションをめざす。

ちなみに、両社ともインターネット上にホームページを開設済み。セガ（アドレス:http://www.sega.co.jp/）は、新製品情報やカラオケ新譜情報など、日産の「羅針盤」（アドレス:http://www.nissan.co.jp/NISSAN）では、新車情報やレース情報などを楽しむことができる。

今回の「日産との共同プロジェクト」発表によって、より具体性が増した「サターンの通信機能利用」だが、現在、セガのマルチメディア推進室を中心に技術的な検証が進められている。来年の春頃には、通信モデムとCD-ROMによる専用通信ソフト、それにキーボードが発売される見込み。価格もかなり思い切った設定になりそうだ。これによって、従来パソコンを使わなければアクセスできなかったインターネットを手軽に楽しめる他、セガからネットワークゲームや各種通信情報サービスの提供も検討されている。

ビデオCDのPCB機能で、「スタイル」や「走り」「オプション」といった知りたい内容に即ジャンプ可能。カタログもどんどん進化するね。

Sound&Visual Clip

CD くちびるの神話 ビビアン・スー

台湾から来たとびっきりの歌姫ビビアン・スー。10月スタートのテレビアニメ「バーチャファイター」のエンディングテーマをエンジェルボイスで歌ってくれる。彼女自身のテレビドラマ出演も予定されてるから、会える機会がどんどん増えそう。

◆東芝EMI／10.25発売／1,000円

CD BABY BABY BABY××× CHARA

とりあえずBABY誕生おめでとう！ のCHARAの記念すべき初のベストアルバム。4枚のアルバムの中からCHARA自身の思い出をいっぱい詰め込んで、そして愛娘すみれちゃんに×（キス）をこめた最新シングル「Tiny Tiny Tiny」を含めて全14曲を収録。

◆EPICソニー／10.10発売／3,000円

CD 河よりも長くゆるやかに 篠原美也子

オールナイトニッポンのパーソナリティも2周年を迎えますますアブラのノってきた篠原美也子。4枚目のアルバムとなるこの作品はTMファクトリー移籍1弾となる。もうすぐ29歳になる彼女の想いがどこか力強さをともなって歌い上げられているぞ。

◆東芝EMI／発売中／3,000円

CD IMPRESSIONS ~FORMULA1 WORLD CHAMPIONSHIP~

F-1といえばT-スクエアのBGM。フジテレビのF-1グランプリ中継で流れるF-1イメージ・ミュージックを収録した「IMAGES」シリーズもこれで第3弾になる。10月22日のパシフィック、29日の鈴鹿とこの秋も日本がF-1ストームに巻き込まれるのは必至！

◆ポニーキャニオン／10.20発売／2,800円

CD ヴァンパイアハンター外伝 ～宿命の旅人ドノヴァン～

「ヴァンパイアハンター」がついにドラマCD化。今回は闘いの旅を続けるドノヴァンとアニタの隠された過去に迫るオリジナルストーリーだ。ちなみに声の出演はドノヴァンに小杉十郎太、アニタに椎名へきるといった顔ぶれ。24Pのブックレットつき。

◆…インメント／10.21発売／2,800円

CD ウインビーのネオシネマ倶楽部3 ～ときめき編～

ウインビーが心を込めて、みんながステキな秋を過ごせるように企画、選曲したイージーリスニング。ツインビーはもちろん、極パロ、スナッチャーなどコナミのゲームミュージックをいろいろとりまぜてネオシネマサウンド版にアレンジ。夜長のお供にね。

◆キングレコード／発売中／3,000円

VIDEO スター・ウオーズ THX版

新シリーズの制作発表に世界が沸いた「スター・ウォーズ」。これまで公開された3部作も画像、音質が格段にグレードアップ、劇場さながらの迫力で楽しめるTXH版ビデオとして期間限定で発売！

◆フォックスビデオ ジャパン／10.21発売／2,900円

VIDEO ザ・キング・オブ・ファーターズ'95 SNK

攻略＆お楽しみを詰め込んだゲームビデオがこれ。新世界楽曲雑技団によるアレンジバージョンとオリジナルドラマをBGMに、開発チームもビックリの美技・珍技を堪能できるぞ。

◆サイトロン／10.20発売／4,800円

…像情報教育振興協会（CG-ARTS協会）が実施する文部省認定試験「画像情報技能検定CG部門」（CG検定）の日程が発表された。試験は指導者レベル対象の1級、CGを学んで1年以上のレベ…級、ビギナー対象の3級があり、このうち1級と3級が'95年11月26日に行われる（2級は来年4月実施予定）。受付は10月20日締切。問い合わせは検定実施センター（03-3535-3501）まで。

DATA STATION（データ ステーション）

SOFT SEGA SATURN SALES

年末年始で一気に300万台！最新サターンソフトの売れ筋は？

●ソフト売上げ

TOP 10

SHOP DATA NEXT LEVEL

次のページでも書いているSNKのサターンへのソフト供給の決定や、年末に向けての大作ソフトの猛ラッシュなど、ここにきて急速にユーザーへのアピール度が加速中。もちろん今買えるソフトも粒ぞろいだから、要チェックだぞ。今回はRPGが上位をゲット！

1位 NEW SOFT シャイニング・ウィズダム

セガ／'95年8月11日発売／5,800円／A・RPG

3290 POINTS

「叩いて叩いて強くなる」のCMが印象的だった「ウィズダム」。サクッと進められるRPGだぞ。

2位 NEW SOFT 魔法騎士レイアース

セガ／'95年8月25日発売／4,800円／A・RPG

2014 POINTS

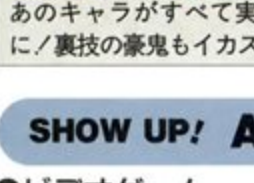
しゃべりまくる、見せまくる楽しいRPG。ファンでなくてもハマれるデキだぞ。低価格も◎。

3位 前回1位 リグロードサーガ

セガ／'95年7月21日発売／5,800円／RPG

1006 POINTS

こちらも手軽に楽しめる3D・RPG。多彩で豊富なキャラを使いこなせるか？　早くも「2」も？

4位 NEW SOFT ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

カプコン／'95年8月11日発売／5,800円／ACT

あのキャラがすべて実写に！裏技の豪鬼もイカスぞ。

994 POINTS

5位 NEW SOFT テレビアニメスラムダンク I Love Basketball

バンダイ／'95年8月11日発売／6,800円／SPT

アニメの雰囲気を忠実に再現。40分フル試合はハード。

917 POINTS

6位 前回3位 Dの食卓

アクレイムジャパン／'95年7月28日発売／8,800円（2枚組）／ADV

一度はやってみたい話題作。真のエンディングは見た？

914 POINTS

7位 NEW SOFT アイドル麻雀ファイナルロマンス 2

アスク講談社／'95年8月12日発売／7,800円（18歳以上・X指定）／TAB

またまた出たX指定脱衣麻雀。意外と売りは伸びず？

830 POINTS

8位 前回2位 バーチャファイター リミックス

セガ／'95年7月14日発売／3,480円（限定発売）／ACT

「2」への引き継ぎ役は果たした？　限定だけに早めに。

799 POINTS

9位 NEW SOFT 卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション

リバーヒルソフト／'95年8月11日発売／6,800円（18歳以上推奨）／SLG

全機種中一番のデキと評判。苦労のしがいのある1作？

673 POINTS

10位 NEW SOFT 水滸演武

データイースト／'95年8月25日発売／5,800円／ACT

独特な世界観の対戦格闘。サターンモードの技が◯。

577 POINTS

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は8月1日～9月2日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ満ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

●ビデオゲーム

TOP 5

SHOP DATA VIDEO GAMES

9月に開催されたJAMMAショーには、AM2研の新作格闘「ファイティングバイパーズ」や、AM1研の「スカイターゲット」の他、セガの目玉大作が目白押し！　これから年末にかけてのアーケードへの登場は期待できるぞ。もちろんサターンへの移植も期待大。

① バーチャファイター2

人気は落ちつき気味だが「2」とサターン版の登場でまたいけるか？

CHECK GAME!

② レイブレーサー

「リッジ」に続くリアルレーシング。タイムトライアルが熱い。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター 2	セガ
2	—	レイブレーサー	ナムコ
3	4	鉄拳 2	ナムコ
4	2	ストリートファイターZERO	カプコン
5	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・スタジアム101・パイ・ロサ

WANT TO SEGA SATURN CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

●移植希望

TOP20

USER DATA NEXT LEVEL

今月はP.66で特報している通り、あのSNKがサターンとクロスライセンスを契約。「K.O.F.'95」「餓狼伝説3」などの投入が決定したのだ！ またカプコンも「ヴァンパイア」を「ヴァンパイアハンター」に変更、12月29日に発売されるぞ。やっぱ格闘はサターン!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	同級生シリーズ	エルフ パソコン他	66
2	3	バーチャストライカー	セガ VG	47
3	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	46
4	5	鉄拳	ナムコ VG他	39
5	6	リッジレーサー	ナムコ VG他	36
6	7	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	35
7	新	インディ500	セガ VG	22
8	新	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	21
9	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	20
10	23	ああっ女神様	バンプレスト パソコン他	19
11	8	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	17
12	11	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	16
13	新	レイブレーサー	ナムコ VG	15
14	13	レンタヒーロー	セガ メガドライブ他	14
15	10	サイバーボッツ	カプコン VG	13
16	15	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	12
17	12	A.Ⅳ	アートディンク パソコン他	11
18	18	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	10
19	新	Dの食卓 2	アクレイムジャパン 3DO	8
20	新	アンジェリーク	光栄 SFC	7

祝 THE KING OF FIGHTERS'95

ネオ・ジオ以外ではサターンのみへの移植決定。この他もSNKの新作は可能性大だぞ。

祝 3×3EYES 吸精公主

ウインドウズ、プレステと出た「サザン」の最新作が追加カットも豪華に完全版で登場だ。

※「THE KING OF FIGHTERS'95」の画面は他機種版のものです。

HOPEFUL SEGA SATURN NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

●期待の新作

TOP15

USER DATA NEXT LEVEL

年末に向けてのアーケード大作の移植が次々と高い完成度で仕上がってきている中、「メガテン」「ガンダム」などなどあらゆるメジャータイトルが集結しつつあるセガサターン。ここの上位15位のソフトはどれも欲しくなる充実のラインナップだぞ。お金が足りない？

1位 前回1位 バーチャファイター2

セガ／'95年度内発売予定／価格未定／ACT

751 POINTS

デュラルを初公開!!

JAMMAショーで公開された最新版は、ついに完成の一歩手前の域に。超最新の画面とデュラルのスクープはP.50！

2位 前回2位 セガラリー・チャンピオンシップ

セガ／12月発売予定／価格未定／RAC

501 POINTS

超上級も完成！

こちらも全コースがほぼ移植完了。超上級コースも本邦初公開だ！ 明かされるサターン版の新モードとは？ P.57へ。

3位 前回3位 バーチャコップ

セガ／11月24日発売予定／7,800円(銃同梱あり)／SHT

402 POINTS

アドバタイズを見よ！

銃同梱ソフトや光線銃バーチャガンの値段も発表され、後は発売を待つばかり。アドバタイズデモも必見。P.62。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	闘神伝S(仮)	タカラ・セガ／年内予定	314
5	新	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ／発売日未定	302
6	6	ぷよぷよ通(2)	コンパイル／10月27日	300
7	10	真・女神転生 デビル・サマナー	アトラス／12月予定	273
8	12	ガーディアンヒーローズ	セガ／年末予定	236
9	7	X-MEN	カプコン／11月22日	226
10	9	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	211
11	11	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／年末予定	201
12	18	LUNAR(仮)	角川書店／来春予定	152
13	17	ダービースタリオン(仮)	アスキー／発売日未定	143
14	新	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ／11月24日	139
15	新	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ／発売日未定	138

CHECK!

4 闘神伝S(仮)

まだ50%の完成度ながらデキは上々。新キャラにも注目！

5 機動戦士ガンダム(仮)

あの名作が本格的なアクションで登場。カットインも感涙。

※ポイントは9月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGASATURN

読者参加型企画 セガサターン 読者レース Vol.10

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

読者のみんなの投票で、発売済みの全ソフトをランキングするおなじみ「読者レース」のコーナー。今月は新作ラッシュのため、臨時に3ページ構成でお贈りするぞ。購入の決め手にぜひ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月号の締め切りは11月4日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	バーチャファイター ●セガ●'94年11月22日発売●8,800円	ACT	9.3217
2	3	バーチャファイター リミックス ●セガ●'95年7月14日発売●3,480円（限定発売）	ACT	9.08
3	2	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～ ●カゼ●'95年6月23日発売●5,800円	PIN	9.0413
4	新	魔法騎士レイアース ●セガ●'95年8月25日発売●4,800円	RPG	9.0215
5	4	デイトナUSA ●セガ●'95年4月1日発売●6,800円	RAC	9.0034
6	6	パンツァードラグーン ●セガ●'95年3月10日発売●6,800円	SHT	8.8266
7	7	スーパーリアル麻雀PⅤ ●セタ●'95年5月28日発売●8,800円（18歳以上・X指定）	TAB	8.6088
8	9	ゆみみみっくすREMIX ●ゲーム アーツ●'95年7月28日発売●5,800円	ADV	8.4722
9	11	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK ●コナミ●'95年5月19日発売●5,800円	SHT	8.4357
10	12	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ ●セガ●'95年2月24日発売●8,800円	SPT	8.4139
11	8	Dの食卓 ●アクレイムジャパン●'95年7月28日発売●8,800円（2枚組）	ADV	8.3831
12	新	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション ●リバーヒルソフト●'95年8月11日発売●6,800円（18歳以上推奨）	SLG	8.3578
13	13	完全中継プロ野球 グレイテストナイン ●セガ●'95年5月26日発売●5,800円	SPT	8.2485
14	10	リグロードサーガ ●セガ●'95年7月21日発売●5,800円	RPG	8.2078
15	15	MYST ●サンソフト●'94年11月22日発売●7,800円	ADV	8.0377
16	16	ビクトリーゴール ●セガ●'95年1月20日発売●6,800円	SPT	7.9416
17	14	クロックワークナイト ～ペペルーチョの大冒険・下巻～ ●セガ●'95年7月28日発売●4,800円	ACT	7.9369
18	新	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball ●バンダイ●'95年8月11日発売●6,800円	SPT	7.9047
19	25	実況パワフルプロ野球'95開幕版 ●コナミ●'95年7月28日発売●5,800円	SPT	7.8633
20	5	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～ ●セガ●'95年4月28日発売●8,800円	ETC	7.8571
21	新	ウイニングポストEX ●光栄●'95年8月11日発売●6,800円	SLG	7.8536
22	17	三國志Ⅳ ●光栄●'95年4月28日発売●14,800円	SLG	7.7173
23	新	シャイニング・ウィズダム ●セガ●'95年8月11日発売●5,800円	A・RPG	7.7169
24	新	ザ・野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～ ●ソシエッタ代官山●'95年7月28日発売●6,800円（18歳未満お断り）	ETC	7.7
25	19	サイドポケット2 ～伝説のハスラー～ ●データイースト●'95年3月31日発売●6,800円	TAB	7.6307
26	18	RAMPO ●セガ●'95年2月24日発売●7,800円（18歳以上推奨）	ADV	7.5889

オッズ表A寸評

「VF」1、2フィニッシュで10連覇!!

このところ続々と発売される新作ラッシュを前にして、ついに「バーチャファイター」が、無敗の10連覇を達成！夏の本命「魔法騎士レイアース」は、惜しくも4位に終わった。だが、来月は「レイヤーセクション」「ワールドアドバンスド大戦略」など、高オッズが期待される作品が目白押し。「VF」の連勝記録を阻むソフトはどれか？ 次号も必見！

◎新着本命馬紹介 夏の新作一番のデキ。安さと完成度で必見の1本だ。

4着 NEW SOFT 魔法騎士レイアース

セガ／'95・8・25
4,800円／RPG

全投票平均点 9.0215
本誌の平均点 8.33

BGM、RPG性、グラフィック、そして音声つきの会話など、すべてが素晴らしくていねいに作られている。また、原作を損なうことのない新キャラや絵日記などで本当にウマくまとめて仕上げてある。キャラゲーのお手本となる優等生ソフトだ。（静岡県・田中拓・22歳）キャラ物としても純粋なA・RPGとしても、十分遊べる1本。異常なほどに描き込まれたグラフィックの数々は異世界だと認識させるだけの説得力がある。惜しいのは過剰な一部の演出とCDアクセスのテンポの悪さで、せっかくのストーリーを阻害していることかな。（静岡県・宮沢俊之・19歳）シナリオは最初と最後は原作通りだが、真ん中あたりはオリジナルになっていてファンにも楽しめる。キャラの会話が楽しく、非常にたくさん入っている表情のパターンに感動。ボス自体にやや動きが少ないものの、3人のキャラの特性を生かさないとクリアできない場面もあって◎（でもアクション性は低い）。「ロープレ王国」シリーズで1番のデキ。（千葉県・笹本隆）価格の安さに惹かれて買ったが、完成度が高く、今までのセガにはなかったタイプのセンスを感じる。まさにサターンにかける意気込みが感じられる傑作。続編大希望！（沖縄県・松田広志・19歳）

◎新着本命対抗馬紹介 サターン初の美少女育成SLGは結構好評。

12着 NEW SOFT 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

リバーヒルソフト／'95・8・11
6,800円（18歳以上推奨）／SLG

全投票平均点 8.3578
本誌の平均点 7.0

家庭用に移植された中では、このサターン版が一番のデキ。ビジュアルは抜群で、5人の魅力をあますところなく表現できているし、PC-FX版と違って、パラメーターもしっかり表示されている。感情移入すればバッチリとハマれるゲームだ。（千葉県・安藤充謙・22歳）計算ずくでやると、ただの数字とのにらめっこになってしまうので、このテのゲームに感情移入できないとツライ。常に生徒に対し、ピュアに対応できる人向き。エンディングはたくさんあるが、展開が同じで単調な部分も多いので、何度も繰り返してやり込むのは難しいかも。（東京都・伊藤直希・21歳）一番気になっていたCDアクセスだが、今回は個人情報等をクリックした時に少々待たされる程度で、それ以外は極めて良好。ほとんど気になりません。グラフィックもOP、EDの画質が若干気になる程度で、全体的にはなかなかいい感じにまとまっている。シースルーのウィンドウが◎。（福岡県・星野正和・23歳）パラメーターが丸見えなので手軽な反面、冷めると空しくなりやすい。イベントがもっと充実していれば良かった。（京都府・東英吉・25歳）血の滲む思いで五重婚を達成したのに何のオマケもなかったのが悲しい（涙）。（愛知県・大塚秀・26歳）

○新着対抗馬紹介 定番の題材でも秀作が。不満点もあるがOKよ。

18着 NEW SOFT テレビアニメスラムダンク I love Basketball

バンダイ／'95・8・11
6,800円／SPT

全投票平均点 7.9047
本誌の平均点 6.0

アニメのデキが予想以上に良く、プレイ中の声援などもTVの雰囲気を出していてかなりいい。簡単な操作でダンクやアリウープができるし、親切丁寧なDr.Tの解説も◎。でも、どの選手でもリバウンドが取れたり、ゴール下で誰が誰だかわからなくなるのは、ちょっと残念。（宮城県・斉藤庄司）対戦なら結構楽しめるが、ストーリーモードで40分フル試合は長すぎ。COMが超弱なのとチームが少ないのは×。（青森県・前田亮）

21着 NEW SOFT ウイニングポストEX

光栄／'95・8・11
6,800円／SLG

全投票平均点 7.8536
本誌の平均点 6.66

アイコン指示がわかりやすく、馬育てとそれを取り巻く人間関係が味わえる秀作のリメイク。アクセスの長さも音をなくせば解消できるし、ライスシャワーがいるのも◎。初心者にもオススメだ。（大阪府・重田徹）不評だったレースシーンは3DO版と変更なし。せめて実況がほしかった。440ブロックで遊べると取説にあるが、ゲームを進めると本体メモリを超えてしまうのは×。実写の桜子もちょっと。（栃木県・長井英治）

【今月の重大発表！】「隊長、な…、なんでしょうか重大発表というのは……?」「フフフフ、知っての通り、『サタマガ』は無敵の絶好調（ホント）、スタッフも知らない間に（笑）増員。これが何を意味するか、わかろうなぁっ!!」「ひ、ひぇ～、も、もしかしてそれはぁ！」「11月から月2回刊決定！ ありがとうみなさん、ハハハハ」「て、てめぇ予想屋！ 隊長と僕が数カ月我慢してたのに！」「詳しくは次号、あ

SEGA SATURN READERS RACE

⬇オッズ表サターンB

10月1日現在発売済みサターンソフト総本数:83本

※オッズ表のかしこい見方:初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
27	新	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム ●カプコン●'95年8月11日発売●5,800円	ACT	7.527
28	23	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～ ●セガ●'94年12月9日発売●4,800円	ACT	7.5133
29	21	上海 万里の長城 ●サンソフト●'95年2月24日発売●6,800円	PUZ	7.4897
30	新	水滸演武 ●データイースト●'95年8月25日発売●5,800円	ACT	7.4375
31	20	バトルモンスターズ ●ナグザット●'95年6月2日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ACT	7.4308
32	26	アイドル雀士スーチーパイSpecial ●ジャレコ●'95年2月24日発売●6,900円(MA18)	TAB	7.4019
33	22	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～ ●セガ●'95年6月23日発売●5,800円(18歳以上推奨)	RPG	7.395
34	27	VIRTUAL HYDLIDE(ヴァーチャルハイドライド) ●セガ●'95年4月28日発売●5,800円	A・RPG	7.3298
35	24	ゲームの達人 ●サンソフト●'95年6月9日発売●8,900円	TAB	7.2727
36	新	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 ●アスク講談社●'95年8月12日発売●6,800円(18歳以上・X指定)	TAB	7.1515
37	31	柿木将棋 ●アスキー●'95年4月14日発売●7,800円	TAB	6.9636
38	29	EMIT Vol.1 ～時の迷子～ ●光栄●'95年3月25日発売●8,800円	ETC	6.9318
39	28	輝水晶伝説アスタル ●セガ●'95年4月28日発売●5,800円	ACT	6.85
40	33	真説・夢見館 扉の奥に誰かが… ●セガ●'94年12月2日発売●7,800円	VIC	6.5716
41	35	新・忍伝 ●セガ●'95年6月30日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ACT	6.4794
42	32	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ ●セガ●'95年7月7日発売●4,800円	PUZ	6.4137
43	34	GRAN CHASER ●セガ●'95年5月26日発売●5,800円	RAC	6.4074
44	36	GOTHA ～イスマイリア戦役～ ●セガ●'95年1月27日発売●6,800円	SLG	6.2281
45	30	麻雀巌流島 ●アスキー●'95年3月10日発売●7,800円	TAB	6.1764
46	37	Wan Chai Connection ●セガ●'94年11月22日発売●7,800円(2枚組)	ADV	5.9421
47	38	ダイダロス ●セガ●'95年3月24日発売●6,800円	SHT	5.6512
48	41	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ ●光栄●'95年4月1日発売●8,800円	ETC	5.625
49	新	RACE DRIVIN' ●タイムワーナーインタラクティブ●'95年7月28日発売●5,800円	RAC	5.6153
50	39	TAMA ●タイムワーナーインタラクティブ●'94年11月22日発売●5,800円	ACT	5.6
51	40	ゲイルレーサー ●セガ●'94年12月2日発売●7,800円	RAC	5.5959
52	43	麻雀悟空・天竺 ●EAV●'94年11月22日発売●5,800円	TAB	5.4448
53	42	ポポイッとへべれけ ●サンソフト●'95年3月3日発売●6,000円	PUZ	5.4186
54	新	DARK SEED ●ギャガ・コミュニケーションズ●'95年7月7日発売●5,800円(18歳以上推奨)	ADV	5.3636
55	新	バーチャルバレーボール ●イマジニア●'95年7月21日発売●7,800円	SPT	5.0
56	新	学校の怪談 ●セガ●'95年7月14日発売●5,800円	ADV	4.4782
57	44	～制服伝説～ プリティファイターX ●イマジニア●'95年6月16日発売●7,900円(18歳以上推奨)	ACT	4.0612

オッズ表B寸評

怒濤の攻勢！ 次世代最下位帝王争い！！

サターンのソフトの数が増えてくるのにつれて、下位の争いも激烈に（笑）。今月は、最下位女王「プリティファイター」に凶敵三銃士が数珠つなぎだ。一気に動向が注目される中、こっちもある意味要チェックだぞ（笑）。

場外馬券場 高級馬主の声

○「シャイニング・ウィズダム」のCMに出ているサルは、妙に連……（……都府・龍村直・17歳）

……ファイターX」は買わなかったが、実写の「プリティフ……ルバトル」が出たら買うかも。（福島県・渡辺淳・19歳）

△新着単穴馬紹介 世界観を変えてまでの冒険作。賛否両論やや物足りず。

23着 NEW SOFT シャイニング・ウィズダム

セガ／'95・8・11
5,800円／A・RPG

全投票平均点 7.7169
本誌の平均点 6.0

シリーズのイメージを崩してまで作り上げたにしては完成度が低い。ウリの連打システムも慣れればそれほど悪くないが、これを生かす場所がなく、結局だだっ広いフィールド移動の時間短縮程度にしかなってないような気がする（加速してても敵に当たるとまた1から連打しないといけないのもツライ）。幼稚な世界観、新鮮味のないストーリーなど、「シャイニング」の名をつけてほしくなかったのは私だけではないはず。（東京都・寺崎健太）迷宮のような仕掛けをいろいろアイテムを使いながら順に解いていくのがすごく楽しい。ただ、「物を持ち上げる」とか「地面にもぐる」とか基本的な動作のたびにアイテムを装備し直さないとならないのがやや不満。でも総合的には十分満足できる作品。（東京都・山本健太郎・20歳）狭いマップに広い城内、耳に残らないBGM、倒し方さえわかっていればどれも弱くて物足りないボスなど、気になる点も多いが、全体的には面白い。クリア後のアイテム集めや「どいてなUSO」も楽しくて○。10時間もあれば終わる短さと、バグやハマリが結構多いのは残念。（大阪府・柴崎惟彦・20歳）

24着 NEW SOFT ザ・野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～

ソシエッタ代官山／'95・7・28
6,800円(18歳未満お断り)／ETC

全投票平均点 7.7
本誌の平均点 6.66

さすがにモノホンの"野球拳"。脱ぎも露骨で、ホントにバッチリ見せてくれる。ある意味で家庭用ゲーム機への挑戦と言っていいだろう。実写の取り込み動画はやや粗く、じっくり見られないのが残念。12人というのはうれしいが、レベルにちと難あり（笑）。人数は少なくてもいいから厳選してほしかった。（京都府・芝道弘）最後が異様に強くて勝てん！ 何度もできるからいいけど、間が持たないのが×。（福岡県・愛川英治）

27着 NEW SOFT ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

カプコン／'95・8・11
5,800円／ACT

全投票平均点 7.527
本誌の平均点 7.0

やや大味だが、カプコンだけにさすがにしっかり作ってある。システムは「X」で、モードも豊富だが、キャラのバランスがやや悪くCPUが固め投げを使ってくるのは×。ストーリーモードをクリアするとチャゲ&飛鳥のビデオクリップが見れるのは良かった。（群馬県・沖田健吾）対戦記録が初めて残せたり、ゴウキが出るのは良い。でもアクセスが長く、春麗がブスでダルシムがいないのは残念。飽きも早い。（愛知県・中田慎二）

30着 NEW SOFT 水滸演武

データイースト／'95・8・25
5,800円／ACT

全投票平均点 7.4375
本誌の平均点 5.66

貧弱なアーケードモードの他についてるスペシャルモードが意外と遊べて救いになっている。異様に長いアクセスはツライが、技が出やすく、ズバズバ決まる連続技や追い打ち、超技がかなり面白く、上級者同士の対戦は結構熱くなれる。重い処理、寂しい音関係は×。（千葉県・黒田喜一）武器ありと武器なしで技が違うのがいい。だが、取説に武器投げ、ニセピヨ、挑発や投げすら書いてないのはヒドイ。（茨城県・大塚直哉）

36着 NEW SOFT アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

アスク講談社／'95・8・12
6,800円(18歳以上・X指定)／TAB

全投票平均点 7.1515
本誌の平均点 6.66

女の子の数が多いし、インチキありの麻雀だと割り切れば結構楽しめる。絵がスクロールするだけで、音楽もなく、一瞬場が冷めてしまうことや、操作性の悪いカーソル移動など基本部分がチープ。クリア後のアルバムモードはいいが、一度セーブしたらやる気が起きない感じ。（滋賀県・清水弘）肝心の脱衣が3パターンしかなく、"S・HARD"でクリアしても特別な画面がないのは残念。巨乳フェチ向け？（香川県・酒井仁）

×新着要注意馬紹介1 最下位女王の座を脅かす新作。ホンマ要注意？

49着 NEW SOFT RACE DRIVIN'

タイムワーナーインタラクティブ／'95・7・28
5,800円／RAC

全投票平均点 5.6153
本誌の平均点 5.66

「リアルなドライブシミュレーター」と言いながら、ジャンプ中になぜか加減速できたり、オーバースピードで制御不能になっても、ドリフトができないのがすごく不満。昔のゲームのようなへボいエンジン音や、絵がダサダサなリアルモードも難。エンディングもないほうがいい。（埼玉県・佐野一朗・17歳）オート三輪からコンボイ、蛙（／）、V.R.カーまで選べるのはさすがTWI。ハンドルでの操作性も○。（愛知県・水牧孝文）

54着 NEW SOFT DARK SEED

ギャガ・コミュニケーションズ／'95・7・7
5,800円(18歳以上推奨)／ADV

全投票平均点 5.3636
本誌の平均点 4.33

久々に腹の立ったゲーム。いきなりモノラルむきだしの音楽に、ぎこちない展開。シナリオも事細かにすることが決まっていて、無意味で理不尽な行動を強制される。わけがわからず取説を見ると、解答がすべて載っているのも×(バランスに自信がない証拠)。（東京都・中島雅雄）謎解きが好きで、ギーガーが好きで、安っぽい絵と操作性の悪さを気にしない人なら結構楽しめる。私はハマりました。（神奈川県・林田孝・28歳）

……らバイト大募集！】「隊長ぉ！ セガ様のご依頼により、なんと発売前ゲームソフトのチェックをするチェッカーの募集を告知したいとのことですぅ！」「おお、全国100万人に目につくこのコーナ……な広告より募集効果は絶大じゃからな」「『サタマガ』も今後は月２回刊ですから、セガ様に限らず、他のメーカーさんも受けつけましょうか」「興味のある者は右の欄外へGOじゃ！」

×新着要注意馬紹介 2

さらにチビしい2本がコレ。気軽に遊べる?

55着 NEW SOFT バーチャルバレーボール

イマジニア/'95・7・21
7,800円/SPT

全投票平均点	5.0
本誌平均点	6.0

1人でやってると死ぬほど面白くない。BGMの種類はあまりにも少なく、実況も文節で切れまくって、単に単語を言ってるだけ。臨場感がまるでない。バレーをやってる実感がなく物足りん。(大阪府・橋本知洋・17歳) ウリである格闘ゲームのようなコマンドが面倒臭く、ボタンを押す作業のよう。ポリゴンのわりに見た目も全然たいしたことがない。これはサターンのスポゲーで唯一のク○ゲーだ!(東京都・和田正晃・19歳)

56着 NEW SOFT 学校の怪談

セガ/'95・7・14
5,800円/ADV

全投票平均点	4.4782
本誌平均点	3.33

ふざけてるとしか思えない。ほぼ一本道のシナリオ、見にくくて訳がわからない画面、怖くもなくてバカなギャグでトドメを刺す内容。1度やったら2度とやる気になれず、2～3時間しかもたない拷問のようなソフト。(岩手県・佐藤康伸・17歳) 画面内を単にクリックするだけで、難易度も低い。映画を無理矢理ゲームにした感じで、これなら映画を観に行ったほうがマシ。もう少し面白くできたのでは?(千葉県・笹野忠幸)

来月出走予定馬パドック情報

発売済みソフトの中から、次号でトップを脅かしそうな注目作2本を先取りピックアップ。要注目だぞ。

?着 レイヤーセクション

タイトー/'95・9・14
5,800円/SHT

予想オッズ	9.291
本誌平均点	8.66

美麗グラフィックと練り込まれた絶妙のバランス、何度でもプレイしたくなる演出と歯ごたえは素晴らしいの一言。サターンモードでは上下がややキツイが、こんなに燃える痛快シューティングは何年ぶりのことか。必携だ。(東京都・浅井謙)

?着 ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

セガ/'95・9・22
4,800円/RPG

予想オッズ	9.021
本誌平均点	8.33

B-29が、戦艦大和が3D・CGになって復活したのは、ファンでなくても興奮する。戦闘時の読み込みが長く、BGMが流れないのは残念だが、前作になかった訓練値のおかげで、戦闘に人間味を感じるのは○。超越した1本だ。(東京都・長野正照)

セガサターンソフト総評

まだまだ続くラッシュ!次の主役は?

夏が過ぎ、秋の豊作を迎え、これから一気に年末の新作ラッシュに向かうサターンソフト。来月からは『サタマガ』も、いよいよ月2回刊になって、より速い対応で読者のみんなのニーズに応えていく予定だ。今月は臨時増ページでお贈りしたけど、今後も新作のラッシュしだいで臨機応変にランクインソフトを追っていくぞ。

さて、来月は〝年末ウェーブ〟の第1弾「バーチャコップ」が発売される他、待望の「バーチャファイター2」の発売日も発表されるはずだ。上位下位で大混戦を見せているランキング争いは、これからますます目が離せないぞ。今後もリアルタイムランキングを目指す「読者レース」に期待してくれ!

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気●'94年12月21日発売●5,980円(ジョイスティック)	8.5502
2	2	セガサターンコントロールパッド ●セガ●'94年11月22日発売●2,500円(パッド/純正)	8.254
3	4	シャトルマウス ●セガ●'94年11月22日発売●3,000円(マウス/純正)	7.6639
4	3	レーシングコントローラー ●セガ●'95年4月1日発売●5,800円(ハンドル型コントローラー)	7.654
5	5	サンサターンパッド ●サンソフト●'95年5月26日発売●3,480円(パッド)	7.2253
6	6	バーチャスティック ●セガ●'94年11月22日発売●4,800円(ジョイスティック/純正)	7.1081

周辺機器寸評 ひそかに出てるパッド類を狙え!

臨時募集&発表中のサターン周辺機器ランキング。今月も新着はなかったけど、来月はアナログミッションスティックが要チェックだ。他も待ってるよ。

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、期待も高い話題の移植作「シムシティ2000」だ。本家マクシス社直々の好移植作の結果は、はたして何着を獲得できるか? 右のように書いてくれ。

今月の着順予想

「シムシティ2000」は何着だ?

【隊長さんの予想】期待度高かったから5着てとこかの。
【謎の予想屋の予想】いやいやマウス非対応で減点10着よ。

9月号当選者：9月号予想「Dの食卓」は予想屋2人組惨敗の初登場8着でした。正解率はだいぶ低くわずかに19人でした。当選者は厳正な抽選の結果、埼玉県・伊藤哲也くん、宮崎県・大岸靖くん、神奈川県・東宏一くんの3名です。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今月は、帰ってきた人気脱衣ゲーム「アイドル雀士スーチーパイリミックス」の予想をしてもらおう。乳首がついての反応(笑)ははたして? 右上の記入例のように書いて送ってね。

今月のオッズ予想

「スーチーパイリミックス」は何点だ?

【隊長さんの予想】やっぱ初買いなら高いやろ。8.5362な。
【謎の予想屋の予想】前のを買った奴は金返せで8.012かな。

9月号当選者：9月号のオッズ予想「クロックワーク・下巻」は、隊長さんが超近似予想(8.0125)を出し、8.042で決着。これには、東京都の仲野正則くんが惜しくも8.0423で最近似予想に。仲野くんにはソフト1本を送るぞ。待っててくれよ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

→ハガキの書き方例

中央区日本橋浜町3-27-6
浜田ビル2F ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「セガサターン読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前ソフトの評点をしたら即ボツだよ! 要注意!!
(セガサターン:5本まで!)
・バーチャファイター(10点)
・デイトナUSA(9点)
・スーパーリアル麻雀PV(8点)
・Dの食卓(8点)
・ゲイルレーサー(5点)
(※周辺機器も募集中!)
〈コメント〉〈ほしいソフト名〉
・「シムシティ2000」の着順予想:8着
・「スーチーパイREMIX」の点数予想:

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、周辺機器の新製品「アナログミッションスティック」と好きなサターンソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ!なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は1月号の当コーナー内でするよ。今月の応募締切は11月4日(消印有効)だ。ドンドン送ってね。

今月の特別プレゼント!

アナログミッションスティック

今月の特別プレゼントには、先月同様カッコイイデザインの最新ジョイスティック「アナログミッションスティック」を用意したぞ。応募者から抽選で5名に好きなソフトとセットでプレゼントだ。

9月号当選者：9月号応募者プレゼント(鈴木裕サイン入りゴールドディスク&お好みソフト)の当選者は大阪府・小川幸孝くん、愛知県・前田善行くん、長野県・太田浩くん、栃木県・徳田雅子さん、群馬県・椎名淳也くんの5名でした。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 70%

バーチャファイター2

●セガ●'95年度内発売予定
●価格未定●ACT(対戦格闘)

SEGASATURN

Virtua Fighter 2

9・13 JAMMAショー最新リポート

見た目はもはや完成の域！超最新画面を一気に大速報!!

年内発売に向けて着々と開発が進むサターン版「VF2」が、なんと先月(9月)開かれたJAMMAショーに緊急出展／ このショーバージョンの内容は、コリジョン(※当たり判定)が入り、リアルタイム60分の1モーションで、アーケード版さながらに遊べ、予想以上の完成度を見せつけていたぞ。というわけで今月は、現状で最新の画面を一気に大公開／ デュラルのスクープ画面も見逃すな!!

大盛況に終わったセガのブース。一気に完成度の上がったサターン版には人だかりが／

タイトル画面に異変!?

新モードの1つが明らかに!?

ハイレゾ画面になった最新版のタイトル画面。今回は"ウォッチ(CPU同士の試合を観戦できる)モード"という新たな項目が入ったが、「製品版にも採用したい(AM2研・岡安氏)」というだけに、ほぼ入ることは決定した模様。オプションも気になる？

これが「ウォッチモード」だ！

ショーバージョン時のウォッチモードは、CPUがキャラを自動選択後、試合を自動的に行なっていた(1本制)。

COM対COM戦が／

各キャラCPUのアルゴリズムを分析するのに役立ちそう。

最新版チェック

キャラのモデリングもさらにここまで進化！

ゲーム部分と同時進行していたキャラのモデリングもさらに向上。各キャラの肉づきやテクスチャーも日々ソックリに。今後も改良は入るらしいぞ。

先月のバージョン

先月のバージョン(10月号参照)。画面上のゲージが新たに入ったが、ジェフリーのおさげ髪はまだ未完成だった。

今月のバージョン

今月は、おさげ髪ができてきた他、ジェフリーの肉感なども大幅アップ。影丸の腰の重心も低く改良されてきた。

アーケード版

おさげ髪やハチマキの帯、背景の葉が風になびく以外、もはや左のアーケード版以上の部分も。今後も修正は入るぞ。

ついにここまで完成！ 超移植を詳細チェック！

ショーでは多くの人が、そのデキに息を呑んだサターン版だが、開発側では「当たり判定などはまだ未調整。今後も直します」とあくまで厳しい評価。だが、入らないかもしれないと言われたキャラの影も入り、ゲームの各部もできてきた現在も、CPUには若干余裕があるとのこと。これは期待大だ／

CHECK 1 キャラの影が入ってきた！

ポリゴン表示のキャラの影も入った。これでゲームにも立体感が一気に入ってきたぞ。

CHECK 2 リプレイもいよいよ完成！

「アーケード版と同じ視点を採用するかどうかは未定」だが、リプレイ表示も入った。

CHECK 3 なんと足の裏もここまで再現！

キャラのテクスチャーはアーケード版のまま。ジャッキーのブーツ裏もここまで再現!!

最新版チェック2 CPUキャラとの対戦もできた! 移植度も万全!!

AI機能やエキスパートモードの搭載でも話題を読んだアーケード版「VF2」のCPU戦だが、サターン版はこれに関してはすでに移植が完了済みとのこと。実際ショーの時には、「未調整」と言いながらも、アーケードで使えたCPUの攻略法が通用するほどできており、多くのプレイヤーを納得させていたぞ。今後も時間をかけて調整するというサターン版の完成度は保証付きだ!

対CPUの強さも同じ

VS舜帝

足払いなど下段技を多く出すCPU舜。最終形は未定という舜ステージは河が流れていたぞ。

VSジャッキー

アーケード版スタッフが「一番バランスが取れた」と語るCPUジャッキーの動きも再現。

コンティニュー?

ゲームオーバー時のコンティニュー表示も入った。ココは真上から見下ろす視点になる?

最新版チェック3 ゲームシステムと操作感覚もほぼ完成してきた!

POINT1 各キャラの飾り物も取れる!

今月から入った各キャラの飾り物。サターン版もアーケード版同様、ダメージを受けると飾り物が取れるといったフィーチャーが組み込まれてきた。影丸のマスクや伸びるラウのおさげ髪(裏技)がどうなるかは、今後に注目。

頭に打撃技をくらってダウンすると飾り物が取れる!

通常は頭部にリング状の飾りがついているカゲだが、やられると……。

こうなります

試合後の、飾り物が取れたカゲ。20連勝すればマスクだって取れるはず!?

POINT2 画面表示まわりも再現!

いよいよ全10キャラのステージが仮の状態ながらもできあがってきたのも注目したい。「ステージによっては見せ方を変えるものがあるかも」とのことだが、違和感はないぞ。

やや引いたステージ全景。ステージの広さ、背景などはアーケード版とそれほど違和感ない。サドンデスもできていたぞ。

初公開のアキラステージ。"レディ"などの表示も入ってきた。

POINT3 多彩な攻防もすべて入ってきた!!

「VF2」は見た目だけでなく、ゲーム内容も大幅に進化しているのが特徴だ。"よろめき"や"尻もち"の他、大幅に増えた起き上がりの攻防、振り向き・背後攻撃など、サターン版はアーケードの新要素をそのまま移植してある。新たな戦法を身につけよう。

しゃがみガードしている相手に肘などの中段を当てると…。

相手は強引に立たされてよろめき、一定時間操作不能に。

リアルなよろめきの動きもサターン版では見事に再現。

起き上がりスライディング

より駆け引きが奥深くなった起き上がり。安易に攻めると……。

アキラのスライディングで足元をすくわれてしまった。無敵起き上がりもあるぞ。

最新版Scoop!初公開!! ついにできてきたデュラルをキャッチ!!

本邦初公開、これがサターン版デュラルの画面写真だ!! 金属的な質感と「1」よりグラマーになったボディ、鋭さをイメージさせる指先など再現度はかなり高い。「WINNER」画面ということは、やはりサターン版では使えるのか!? 続報を待て!!

アーケード版「VF2」

左と同じ場面をアーケード版で再現。まだまだ調整中とはいえ、デキは超いいぞ!

アーケード版「VF2.1」

2.1はなんとデュラルが使える。スタートボタンを押しながらキャラを選択(確率は1/16)。

今月の大注目写真! ここでサターン版のデュラルを超スクープキャッチだ!! 再現は難しいと言われていたデュラルだが、移植度は「1」の時のものよりも格段に高く、デキも最高だ。2Pカラーがどうなるかにも注目!

P.52

AM R&D DEPT.#2 AM2研デザイナーからひとこと

デュラルは色数が少ないので、テクスチャーは作りやすかったです。業務用のデュラルの顔はすべてポリゴンで作られており、それをテクスチャーで描かなくてはいけなかったので苦労しましたね。それほど違和感ないと思っていますがいかがでしょうか?

そして進化完成した全キャラクターを一気に公開!➡

ここまでくればもはや本物！全キャラのデキを実感せよ!!

ついにサターン版「VF2」の１Ｐ側キャラが全員揃った!! 画面写真を見ればわかるように、最新バージョンではラウのおさげ髪、アキラの帯などまでほぼ完全に再現されている。そこで、今回はよりモデリングの完成度が上がってきた各キャラのデキ具合に大接近するぞ！ これまでサターン版で紹介していなかった代表的な技の数々と、当たり判定が入ったからこそお見せできる、連携技・打撃技をメインに紹介しよう。ちなみに、ショーで入っていた技のバランスは、当然ながら「2.0」版だったのも確認できた。今後も修正予定というサターン版にはワクワクするぞ！

各キャラの勝ち負けポーズに加え、勝敗表示もバッチリ。今回はユニークな舜帝のポーズを公開。２Ｐ側も鋭意制作中だ。

乱入された時に表示されるメッセージ、"CHALLNGER COMES"も完成。ゲームシステム自体はほぼ完成しているぞ。

サターン版「VF2」全キャラクターチェック！

というわけで今回は現時点の全10キャラをカメラモード（自在に視点変更可能）で収録。華麗な動きの数々を堪能してくれ!!

JACKY ジャッキー・ブライアント［截拳道］

多彩なフェイント

コンビネーション技のディレイ入力が可能になったことで、より攻撃のバリエーションに厚みが出た「2」のジャッキー。相手の動きを封じるスラントバックナックルと一撃必殺のサマーソルトキックの使いどころがポイントだ。足技に磨きをかけろ。

ブライアント兄弟だけの下段蹴り。でも下手に出すとしゃがみ投げの的だ。

入力が簡単なコマンド技。入力が失敗するとビートナックルになるぞ。

ジャッキーの強さを象徴する技がコレ。奇襲として使ったり、連携の最後に組み込んだりして相手の体力をゴソッと奪おう。

AM2研からひとこと

酔拳ジャッキーの頃と比べると、肌の色などがかなり似てきたのではないかと思います。ただ、顔がまだマンガっぽいので、まだ手直ししようと思ってます。

「ちぇっ」と倒れた相手を蹴るサッカーボールキック。

連続技 ジャッキーはニーキックからの強力な連携技を数多く持っている。下に載せたニーキック→コンボエルボースピンキック以外にも、ニーキック→サマーソルトキックなどの連携が知られている。

PAI パイ・チェン［燕青拳］

豊富な投げ返し

体重が軽く吹き飛ばされやすいという弱点があるものの、スキのない通常技で相手を押していけるのがパイの強み。カウンターからの連環転身擺脚、という連携技を覚えれば相当強い。当て身投げを持つ、攻め重視の上級者向けキャラと言えそうだ。

ミドルキックを吸い込む当て身投げ。パイは当て身系がさらに増えたのだ。

しゃがんでいる相手の真上を飛び越える。アドバタイズでもおなじみの技。

当たれば大ダメージの飛翔連脚、穿沖拳などの中段攻撃とからめ、奇襲気味に使うといい。単発の飛翔単脚も多用すべし。

AM2研からひとこと

肩の筋肉、ふくらはぎなどを描き直しました。髪飾りもついて、これで出すべき物はすべて入った感じですね。顔がなかなか似ないので、苦労しています。

技の出が速い震歩掌打。威力は低いが素早さは魅力。

連続技 チェン親子に追加された引き倒し投げからの連携技。相手が起き上がるときに連環転身脚のコマンドを先行入力すると、3発目のパンチから回し蹴りが入る。これはVer2.0ならではの連携技。

LAU ラウ・チェン[虎燕拳]

お手玉は健在

斜上掌からのラッシュ攻撃で、巷の対戦相手を恐れさせているのがラウ。カウンターで一度浮いてしまえば、〝お手玉コンボ〟と呼ばれる連携技で相手の体力を半分以上奪い取れる。上級者になるほど強さを増す、玄人受けする最強キャラの1人だ。

地掃腿

リーチのある下段回し蹴り。中距離戦での奇襲技としてはかなり使える。

翻身肘撃

避け攻撃の一種。〝オヤジのゲンコツ〟と呼ばれて親しまれている新技!?

王者の貫禄、新技のダウン攻撃である踏襲撃。目の前でダウンした相手にはこの追い打ち攻撃を入れ確実に体力を奪おう。

AM R&D DEPT.#2

AM2研からひとこと

トイショーバージョンから、さらに顔を直しました。パイとラウは身体が角張った感じでしたので、モデリングを修正してそれほど目立たなくしています。

虎爪連腿は前作からの踏みつけ攻撃。ラウの代表技だ。

連続技 最近のアーケード版ラウ使いが多用する、立ち斜上掌(しゃがみダッシュを利用し、素早く斜上掌を出す高等テク)を使った連携技。斜上掌で浮かし、斜上掌パンチ→連環転身脚で〝お手玉〟だ。

LION リオン・ラファール[螳螂拳]

変則的な攻撃

トリッキーな技を数多く持つ、螳螂拳の使い手リオン。素早い動きで相手のスキをつき、威力抜群の強ダウン攻撃をいかに叩き込むか……。これがリオンで勝つための重要ポイントだ。振り向き攻撃からの連携や、豊富な下段攻撃を多用して戦おう。

双耳旋風

当てどころは難しいが、相手の攻撃をかわしながら出せる避け攻撃の一種。

穿弓腿

下段の2連蹴り。低い体勢から出すので、奇襲や反撃技として使うといい。

片手で出すアッパーのような技(穿陰掌)から、逆側の手を上から降り下ろす2段コンビネーション。決まるとカッコイイ。

AM R&D DEPT.#2

AM2研からひとこと

顔、肌など全てやり直しました。前髪もついたので、かなり似てきたのではないでしょうか?三角のポリゴンにテクスチャーを張りつけるのは大変です。

リオンの攻撃の要と言える、強ダウン攻撃の飛天落腿だ。

連続技 動きが読まれにくい弾腿(ミドルキック)をチョコチョコと出し、相手がカウンターで吹き飛んだら連携技や強ダウン攻撃を入れるチャンス。この弾腿→前掃腿はCPUリオンが多用してくるぞ。

SHUN 舜帝[酔拳]

トリッキーにいけ

「VF2」に登場する格闘家の中で、最も独特な動きを見せる酔拳の使い手。技のリーチは短いが、相手の攻撃をかわしながら攻めることができるのは魅力。特定の技を決めるとお酒を飲み、攻撃力が徐々にアップするというられしい特徴もある。

向側前避

相手との軸をずらす、シュンならではの避け移動。相手の背後へ回り込め!

側身連脚

屈辱技の王様(?)、逆立ちキック。不用意に近づく相手によく当たるぞ。

宙舞双転脚は、舜帝の持つ奇襲技の代表格。相手の下段攻撃をかわせるが、ガードされると反撃を受けることに……。

AM R&D DEPT.#2

AM2研からひとこと

身体の角張った感じを直しました。ひょうたんはトイショーでは四角形でしたが、今はかなりポリゴンを増やしました(来月に公開できるかも?)

ダウン攻撃は弱の転宙落脚を使え。強は使い勝手悪し。

連続技 〝じじい猛虎〟と呼ばれる月牙叉撃をカウンターでヒットさせると、仰飲杯手(アッパー)から弱ダウン攻撃、というお手軽3段攻撃が完成する。全部決まると大ダメージ確実、これは狙いたい!

AKIRA 結城晶[八極拳]

剛よく柔を制す

交差法を始めとする「2」ならではの新要素をすべて詰め込み、前作から格段にパワーアップした八極拳のアキラ。スキのない躍歩頂肘に上中下段の返し技、必殺の崩撃雲身双虎掌が追加され、理論上は最強キャラ!?猪突猛進型の典型的攻めキャラだ。

独歩頂膝

相手のミドルキックをかわしつつ反撃する当て身技。相手の動きを読め！

背歩裏肘

1フレーム単位のコマンド入力が必要な肘攻撃。自在に出すとカッコイイ。

使いどころが難しい分、決まると気持ちいい八極拳版アッパーカットの揚炮。カウンターでブチ当てれば威力絶大だ。

AM2研からひとこと

顔をちょくちょくと直していますが、似てないので苦労してます。業務用と違い、テクスチャーを組み合わせて顔を作らなくていけないので大変です。

ダウン攻撃の撃崩捶。外れても意外とスキが少ない。

連続技 体崩し技の1つ、順歩翻胯で相手を転ばせたあとに右端脚→鉄山靠で3段攻撃完成。鉄山靠の代わりに揚炮を叩き込めば、与えるダメージもさらにアップだ。躍歩頂肘の連発もきくぞ。

WOLF ウルフ・ホークフィールド[プロレス]

ラッシュ&パワー

ドロップキックなどの空中戦の技が追加され、よりプロレスらしい戦い方ができるようになったウルフ。下段投げも増え、前作よりもさらに〝投げ技のエキスパート〟といった印象が強められている。大技ジャイアントスイングで一発逆転を狙おう。

アックスラリアート

立った相手をなぎ倒す突進。失敗したらバックドロップキックへつなげ。

ドラゴンスクリュー

相手の出したミドルキックを吸い込む特殊な当て身投げ。これも読み重視。

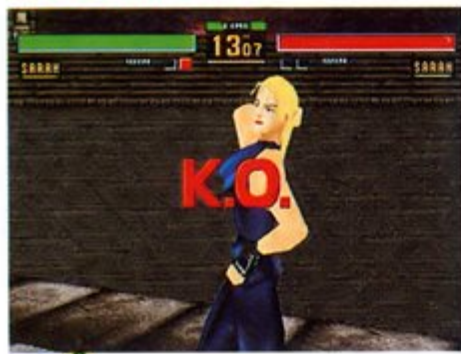
リーチが長いドロップキックで奇襲。やや離れた間合いから出すと効果的だが、動きを読まれやすいので多用しないこと。

AM2研からひとこと

肌の色を変えました。ユーザーの方から「肩の筋肉がない」と指摘されたので、意地になって直しましたがどうでしょうか？ ご意見をお待ちしてます。

新技のエルボードロップ。相手が近くにいたらコレ。

連続技 前作にもあった連携の1つ。カウンターでニーブラストを当てたあと、パンチ→ショルダーアタックで3段攻撃。ショルダーアタックの代わりにサイドキックや1、2、アッパーなども有効だ。

SARAH サラ・ブライアント[截拳道]

華麗なる足技

素早い動きからのコンビネーションを得意とするサラは、スキのない振り向き攻撃からのバリエーションが強力。肘を使った牽制に加えて、PKやパンチサイドキック、ダッシュからの投げ技をからめ、相手の反撃を封じよう。初心者にもオススメだ。

スウェースマッシュ

相手の上段パンチをかわして攻撃する避け攻撃。PPPKがつながるぞ。

スピンターンキック

振り向きからの2段蹴り。Gボタンキャンセルを使えば一瞬で振り向き可能。

コンボ・ライジングニーは最後に出す膝攻撃の当たり判定が強化。背後パンチからのコンビネーションを交ぜつつ攻めろ。

AM2研からひとこと

肩の筋肉、服の色を直しました。髪の毛、イヤリングがついたので、かなり似てきたのではないかと思います（揺れるかどうかは、ソフトしだいですね）。

相手が倒れたら即ジャンピングニー。優れたダウン技。

連続技 ブライアント兄弟のダウン攻撃は、全キャラ中最もスキが少ない。相手がダウンしたら、すかさず追い打ちをかけるクセをつけよう。膝をカウンターで当てればサマーソルトキックも入るぞ!!

KAGE 影丸［葉隠流柔術］

目指せ最強キャラ

カゲは肘やミドルキックを当ててよろめかせた後の連携がとにかく強い／ PK→流影脚や弧延落からの押し出しコンボをマスターすれば、連勝街道も夢ではないはず。当て身技や振り向き攻撃も使い勝手がいいし、お笑い系の技が豊富なのも魅力。

通称"鈫ちゃんキック"と呼ばれるジャンプキック。技の出かかりをつぶすぞ。

トリッキーな回し蹴り。出るまでは遅いが、ガードさせればスキは少ない。

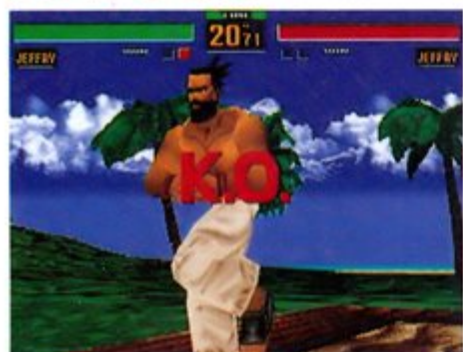
「2」で追加された葉牙龍も再現。上段攻撃の雷龍飛翔脚と違い、こちらは下段攻撃の体当たり技。リングアウトも狙える。

AM R&D DEPT.#2 AM2研からひとこと

服がヌルッとしていたのを(笑)、直しました。構えを修正し(先月と比較してみてください)、頭の飾りだけでなく、マスクが外れた真の素顔も、できてます。

新しく追加されたダウン攻撃の踵落とし。重宝する技。

連続技 相手を真後ろ高くへほうり投げる孤円落からは、散弾風神脚(コンボサマー)やPPPKといった押し出しコンボの数々が決まる。サターン版は浮身膝蹴り→PPPKという高等テクも使えるぞ。

JEFFRY ジェフリー・マクワイルド［パンクラチオン］

追りくる巨漢

スキあらば相手を吸い込む驚異のスプラッシュマウンテンを筆頭に、威力の高い技を数多く持つジェフリー。動きは遅いが、上級者なら豊富な中段攻撃と当たり判定の強力な通常技でガンガン押していけるだろう。浮かせた後の連携技もかなりある。

大ジャンプキックは動きの遅いジェフリーの奇襲技。当たれば屈辱技だ!?

独特のモーションから繰り出す中段攻撃。相手が突っ込んできたらコレ。

ジェフリーでダウン攻撃する時は、弱で出すフライングボディプレスを使おう。この技自体がかなり屈辱的な攻撃かも。

AM R&D DEPT.#2 AM2研からひとこと

身体と顔を相当太らせ、重量感を出しました。また、肌に使っている色数を増やしたので、だんだんといい色になってきたと思います。髪の毛もついたし。

新技のストンピングは反撃されにくいダウン攻撃。

連続技 ニーアタックをカウンターで当てた後の対処で、プレイヤーのウデがわかる。下の連続写真ではエルボーアッパーを当てているが、鉄人クラスになるとパンチ2発→エルボーアッパーも入る!?

AM R&D DEPT.#2 サウンドチームインタビュー

アーケード版そのままのBGMとアレンジ版の2種類が用意されるかもしれないサターン版のサウンド。現在の状況とプラスαを直撃／

余裕を見てオマケもいろいろ!!

おなじみ光吉猛修氏（左）と9月16日にめでたくご結婚なさった中村隆之氏（右）。サターン版のBGM、効果音、オマケなどはどうなる？

本誌■まずは現在の作業状況を。

中村■「1」の移植の時は、BGMはアレンジで〝コンプリート版〟としていましたが、今回は、アーケードのオリジナルままのものと、アレンジ版の２つを入れる予定で進めています。作業のほうは、夏休みまでにレコーディングはすべて終わらせてまして、今はトラックダウンという作業をやっているところです。

本誌■アレンジ版のほうは今回はどんな感じに？

光吉■「１」の時は曲自体を長くして、アレンジ部分をつけたしましたが、今回はつけたすんじゃなくて、オリジナルの音をいかにアレンジし、違うバリエーションを出すかという手法を取っています。いわば、ミックスダウンっぽいコンセプトですね。作業のほうも、12曲中、すでに６曲までは完了しています。

本誌■効果音や各キャラの声にアレンジを加える予定は？

中村■基本的にアーケード版とまったく同じものを入れる予定です。勝ちポーズ時のセリフなんかも、そんなに苦労せずに再現できるはずです。

本誌■今回ここを聴いてほしいという部分はありますか？

光吉■ドラムの音ですね。今回は音に関しては、レコーディング時に専門のマニュピレーターさんを頼んでまして、ライブっぽいレベルの高いものに仕上げていますから、満足していただけるんじゃないでしょうか。

本誌■何かオマケはありますか？

中村■とりあえず、何かの形で新曲を入れてみたいと思いますし、時間があれば「デイトナUSA」の時みたいに、ネームエントリー時に短い曲を入れるのも悪くないですね。

本誌■ありがとうございました。

AM R&D DEPT.#2
AM2研特別インタビュー

サターン版「バーチャファイター2」チーフ

岡安啓司

JAMMAショー会場では、アーケード新作以上に人混みのできたサターン版「VF2」。ショー初日のブースを見てきた岡安氏に早速、次の日最新の状況と今後のオリジナル要素の核心を直撃してきたぞ。

今は新要素作りでいろいろ苦労しています

本誌■9月13日の初日には、ブースにいましたが、ショーでの感触は？
岡安■アーケードのショーなのに、サターン版のデモに人が群がっていたのには、ちょっと驚きましたね(笑)。ただ、やった人からは、手厳しい意見もあったんで、これで良しとしてはいけないなとも思いました。
本誌■一見ほぼ完成してるようにも思えたんですが、今後の作業は？
岡安■まだコリジョン（※当たり判定）を入れたばかりなので、細かいところでおかしな部分があるんですよ。まずはそれを詰めて、アドバタイズやネームエントリーなどの画面を作っていく感じですね。それと並行してオリジナル要素もやっていきます。
本誌■アーケード版で再現できないものはありそうですか？
岡安■正直言って、ゲーム部分を移植できるメドが立ってきた一方で、絶対できないってものも見えてきましたね。一部の裏技とステージ背景の一部には、やはりちょっとムリだというものがあります。ただし、再現できない裏技がある分、逆に新しい裏技も入れる予定でして、今いくつか試して作ってるところです。どんなものかはヒミツにしておきますが、中には「デイトナUSA」の時の"馬"のようなものも1つ入れたいと思ってますよ(笑)。ただ、オリジナル要素が入っていない現時点でも、段位認定に、エキスパートモード、ウォッチモードなどかなりボリュームがありますから、細かいところで再現できない部分を感じさせない満足感を与えられるといいですね。
本誌■CPU戦の強さや、エキスパートモードはどんな感じに？
岡安■CPUの強さは基本的にアーケード版と同じはずです。ただ、コリジョンが入ったのがほんの数日前なので、細かいチェックはこれからアーケード版をやってた人間が見ていく予定です。それとエキスパートモード（※ネームエントリー画面で下下上上左左右右と入力するとプレイヤーが使った強力な技をCPUキャラがドンドン覚えていく上級者モードに入れる）は、アーケード版より強くしようとしてますが、これが結構面白いんですよ。例えば、ある人が一生懸命ジェフリーでいろんな技を使ってCPUに覚えさせて、そろそろいいかなってところで戦うと、その人と対戦してるような感じになるんですよ。だからブンブン丸さんや新宿ジャッキーさんと対戦したいという要望がきているんですが、そのモード自体を入れることは難しいけれど、個人的にその人とお友達になって(笑)、バックアップカートリッジにでも覚えさせて返してもらえば、それに近いこともできないわけじゃないんですよ。実際にはちょっと難しいですけどね（笑)。
本誌■これ以外のサターン版オリジナルの要素というのは？
岡安■一応いま「バーチャファイター」のストーリー担当の塚本(新四天王アキラ)を交えて、いろいろと作っているんですが、こちらのほうはスケジュール的にちょっと厳しいところですね。ちょっと新しいことをやろうとしてるんで、機材の揃い具合とかも含めて、入れられるかどうか微妙なんですよ。とりあえず、この具体的な話は今後ということで(笑)。あと、段位認定、エキスパート、ウォッチモードの他にもう1つぐらい新しいモードを入れようと考えてます。そんなにたいそうなものじゃないんですが、期待しててください。
（9月14日、AM2研にて収録）

緊急チェック！ 32X版「VF」に見る新要素

この10月20日、スーパー32X対応の「バーチャファイター」が発売される。32Xとは思えない完成度はもとより、意欲的に導入されたオリジナル要素も要注目だ。ここでは、その新要素をチョイスし、サターン版「VF2」への導入の可能性を聞いたぞ。

32X版ではトーナメント戦でキャラのカラー選択ができる。テクスチャーを全換えする必要があるので、可能性は0%？

当初はサターン版「VF2」にも入れる可能性が高かったという「トーナメント戦」。現在は別のものを考案中とのこと。

現在のサターン版「VF2」の撮影用サンプルには入っている自由なカメラ視点。結構楽しいのだが、入る可能性は低そう。

CHECK! この部分はどこまでできるの!?

キャラのモデリングなど
髪が動かない、リオンの腰がやや高い、やられた時の苦悶の表情が入ってないなどの細かい相違点はまだあるが、キャラのデザインは修正予定。他も入る可能性はあるらしいぞ。

2.1への対応
ぜひほしい「2.1」への対応（切り換えもあるとさらにいいよね)。「2.1」ならデュラルも使えるわけだが、入れられるかどうかは、いじるデータの多さしだいとか。可能性は高い？

TO BE CONTINUED NEXT ISSUE!

データ上ではコリジョンが入る前にすでに完成していたという段位認定。難易度の違いや画面は来月見れるかも。15段は入る？

現在は2Pカラーはカゲ、ジャッキー、ハイあたりの作業にかかっているとのこと。来月は全キャラの半分くらいは見れそう？

来月はいよいよ2Pカラー、そして謎の新要素をキャッチ!!

本誌だけのスペシャルスクープ&インタビューもあるぜ!

セガラリー・チャンピオンシップ

特報!! SPECIAL REPORT 完成度―55%

●セガ●12月発売予定●価格未定●RAC●レーシングコントローラー対応

完成度はついに55%をオーバー!!

先月の30%バージョンから1カ月、あの段階であの驚くべき完成度だ。おそらく読者の多くが、その後の開発状況を気にしているところだとは思うが、なんと今月は一気に55%バージョンの全貌をお届けする。そう、たった1カ月で実に25%までもの開発が進められていたのだ。

この55%バージョン、いったい前号のものとどこが違うのか? というと、まず待望の上級コースが入り、ステージクリア時のデモ、さらにネームエントリー、BGM、アザーカー、そしてタイムアタックモードまでもが追加された。

もちろん、その他の微調整もかなり行われており、全体的な完成度はグンと高くなっている。体感的には95%くらいの完成度といってもいいだろう。さて、今後どうなるか? 非常に楽しみだ。

ステージクリア時のデモも完璧。動きもアーケードと同様だ。

モードセレクト画面も入った。タイムアタックモードに注目!

NAME ENTRY

ネームエントリーも完璧に移植されている。この完成度に文句があるか!?

気になるコースもほぼ完成!! あとは微調整を残すだけか!?

初級 シマウマやゾウまで完璧!

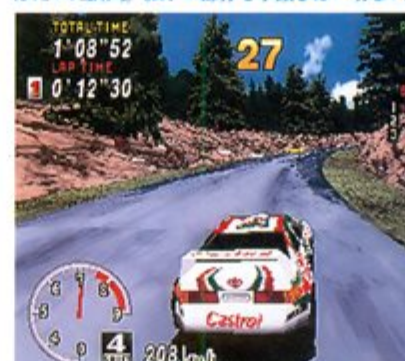
初級コースも地味ながら大幅に完成度を上げている。まずオブジェクトの数が大幅に増え、3連ジャンプエリアあたりの密林は完璧に再現されている。さらにコース脇のギャラリーも多くなり、シマウマやゾウなどの動物も登場するようになった。細かいところを挙げればもっと変更点はある。ただ、あらゆる面で完璧なのは確かだ。

この3連ジャンプ、前号と比べてみると驚くほど違う。

レース中は、すぐに抜き去ってしまうシマウマ。首をしっかり縦に振るぞ。

このバージョンではヘリも入った。音、そして動き共にアーケード版と比べても遜色ない移植度。土煙もバッチリ!

中級 羽ばたく鳥たちまで完全移植

中級も初級に負けず劣らず、相当の完成度アップを実現している。まずスタート付近やコース脇のギャラリーが大幅に増え、歓声も聞こえるようになった。このあたりは完璧だ。さらに車が近寄ると羽ばたいていく鳥たちも完全に再現している。もちろん、全体的にオブジェクトが増え、その完成度の高さは写真を並べて比較しないと、アーケード版との違いがわからないほど。まさかここまで……。

トンネル出口付近。向こうには、ラリー見物を楽しむギャラリーも見える。

写真ではわかりにくいかもしれないが、鳥が羽ばたいた瞬間。細かい部分も手抜きは一切ない。

生い茂る木々などの再現性もバッチリ。岩肌の質感もイイ感じだ。

※画面はすべて開発中のものです。

SEGA RALLY
RALLY

ついに上級コースを大公開!!
その完成度を徹底チェック!!

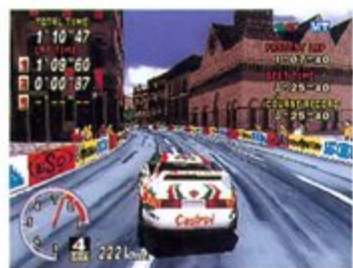
ではいよいよお待ちかねの上級コースの紹介といこう。この上級コースは、これまでの初級、中級とはまた違った性格を持つコースで、すべて舗装路。道は狭く、市街地から山岳地帯へ駆け上がっていくという、ハイテクニカルコースだ。コースの長さが最も長く、かつコーナー数も多い。おそらくここをうまく走れるようになるには、相当な走り込みが必要だろう。

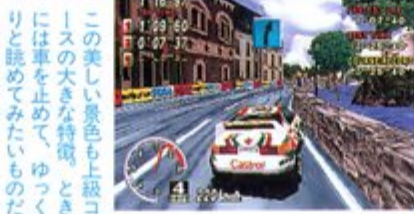
気になる移植度だが、コーナーのR、それに伴うマシン挙動、そして操作タイミング、ラップタイムまで、すべてが完璧だ。

車を完全に支配できないとクリアは難しい。難易度は高い。

ハイスピード＆ハイテクニカルと２つの顔を持つ上級コース。アーケードで苦しんだ人も多いはず。

CHECK1 スタート直後の街並みは完璧

上級コースで美しいスタート地点の街並み。大きなオブジェクトが多く、表示も大変なのでは？と心配している読者もいるだろうが、そんな心配は必要ない。というのも、これらの写真を見てもらえれば一目瞭然だろう。まさに、このあたりの街並みは完璧ともいえる移植に仕上がっている。

街並みを眺め、ギャラリーをすり抜けて疾走する快感。大画面で味わってほしい。

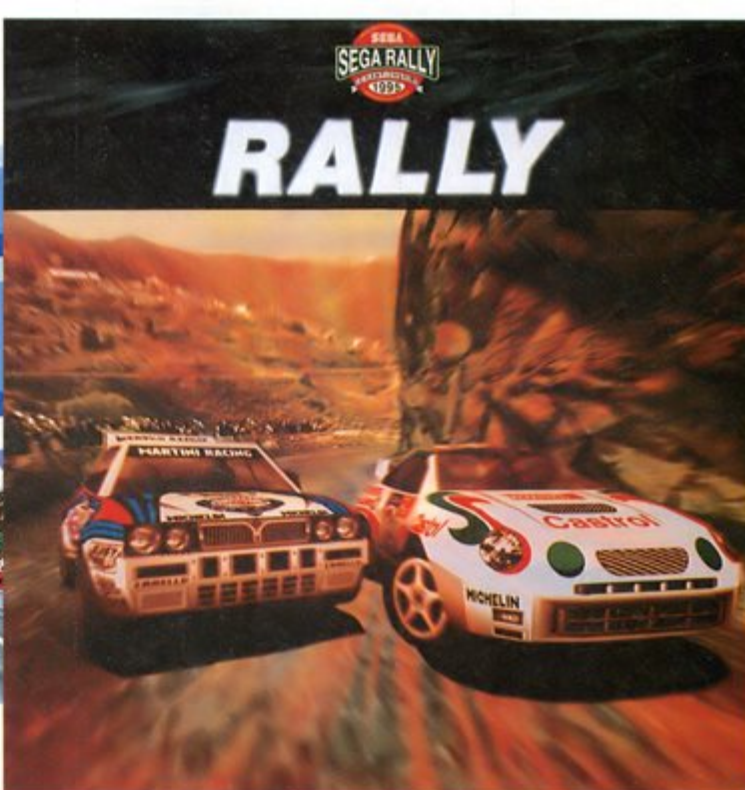
右手には湖があり、城がそびえ立つ。

この美しい景色も上級コースの大きな特徴。ときには車を止めて、ゆっくりと眺めてみたいものだ。

CHECK2 タイトなコーナーもそのまま

上級はコーナーが多く、しかもそのほとんどがタイトだ。特に山岳地帯入口では左、右、左、と続くきついＳ字に始まり、上級名物のヘアピンなど、車を振り回さないと絶対に曲がり切れないコーナーが連続する。上級ではそこが最も楽しいポイントだが、サターン版でもその再現性は極めて高い。

山岳地帯へ進入する左コーナー。岩肌に張り付くようにドリフトさせる。

続く右コーナー。ここもドリドリだ！

ヘアピン。進入のタイミングなどもアーケード版と同じで、違和感はまったくない。

CHECK3 ステージ中盤もバッチリ!!

山岳地帯を抜けたあとのステージ中盤。コース幅は相変わらず狭いうえに、小さな市街地を４速全開で駆け抜けていかなければならないというハイスピードエリア。少しでも操作をミスしてしまうと即、冷たい壁とお友達だ。このあたりの移植度も非常に高く、アーケード版をやり込んだ人でも、きっと満足できる完成度と断言しておく。路面の状態や起伏はもちろん、グラフィック周りの再現性も高く、サターン版になってのグレードダウンは一切ない。

再び市街地へ突入。時速も200キロを超え、スピード感の高さはかなりのものだ。

車速が高いうえにコーナーがタイトなので、一瞬のミスが命取りになるぞ。

CHECK4 ふんばりどころのステージ後半

中盤の市街地を抜けると、大きく右コーナー、そして若干の直線のあと左コーナーという最終エリアに差しかかる。アーケード版では、中盤までは順調にきたのにココでミスして１位を逃してしまった！　などという悔しい思いをした人もたくさんいることだろう。事実、コーナー自体はそれほど急ではないのだが、タイミングよくドリフトに持ち込まないとコース脇のダートに乗り上げ、挙動が大きく乱れてしまうのだ。サターン版は、このあたりも実に忠実に移植されていて、タイミングなどもまったく同じになっている。

右に続いて左コーナー。コース脇のダートは絶対に乗り上げてはいけない。

まずやってくる右コーナー。進入角度によるマシンの挙動の変化も忠実に再現。

緩やかな最終コーナーを抜けると１ラップ。まさか55%版でここまでできているとは!?

初公開!! これがタイムアタックのすべてだ!!

あとはオリジナルモードのほうをバリバリ煮詰めていきますよ

CS企画デザイン制作部
中村篤彦氏
究極の家庭用レースゲームを目指し、命を削ってサターン版「セガラリー」を日夜開発中。取材当日も徹夜だったらしい。

本誌■現在の開発状況は？
中村■55%という感じです。まあアーケードモードはほぼ完成ですね。あとは、ほんのちょっとの修正と超上級を仕上げる程度で、これからはオリジナルの方をバリバリと、という感じです。
本誌■あと手を入れるとしたらどこらへんを？
中村■色調整ですかね。やっぱりモニターによってかなり見え方が変わってきちゃうんで、どこに標準を合わせるかですね。あとオブジェクトの調整とテクスチャーの、まあちょっとした差し替えでしょうか。
本誌■オリジナルモードに関して何か新情報はありますか？
中村■今回でタイムアタックは大体カタチになってきてるんですよ。あとはタイムアタックのツメとマシンセッティング、それから2P対戦ですね。
本誌■タイムアタックでいいタイムを出すと何かいいことがあるとか、おまけみたいなものはありますか？
中村■まあ、どうでしょうか（笑）。ちょっと事情がありまして、しばらくは発表できないんですが、実は発表したくてウズウズしているんですよ（笑）。
本誌■気になる2Pの状況なんですけれど、実際はどうですか？
中村■2Pモードの作業は何もやってないんですよ。これからプログラマーがいろいろな方法を試してみて、最も良いものを採用しようと思っています。だから現時点ではどんな方法にするか、まだ決まってないんです。
本誌■その他のオリジナル部分に関する進みぐあいとか、新しく発表できることは、ありませんか？
中村■アーケード版にはなかった新しい車とかはどうしても入れたい／というところで、諸事情の問題をクリアすればすぐに発表しますよ。もう準備はしてるんですけどね。
本誌■いつぐらいに決着がつきそうですか？
中村■そうですね。β版はもうしばらくすればお見せできると思うんですよ。一応準備はしてますんで、OK出ればすぐ見せることはできるんじゃないかと思ってるんですけど。
本誌■あとリプレイとかは前からお話が出てますけど？
中村■リプレイに関しては、結構そのまんまでも面白いんですよ。例えば最初車出してやりますよね。それをリプレイするときにドライバーズアイに切り替えてみると参考になるんですよ。またその逆もいえて、これはこれで面白いかなっていう。
本誌■カメラ視点とかは？
中村■当然やります／
本誌■リプレイにはアザーカーも出るんでしょうか？
中村■リプレイはタイムアタックでやろうと思っているんで出ないです。ただアーケードモード版ではエンディングにリプレイが入っていますけど、あれは再現したいですね。
本誌■あと車の視点は2つとアーケードと同じなんですけど、それ以外の視点は？
中村■視点はまだ話題にのぼってないんで（笑）。ただ僕としてはあと1つ入れたいんですよ。あと、ちょっと今は言えないんですけど、他に凄いモノを考えてます。まあ、来月にはイロイロとお見せできるんじゃないでしょうか。

POINT1 タイムアタックの流れを詳しく解説する

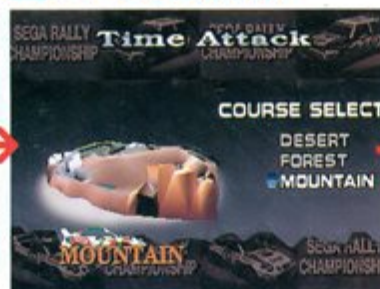
やっとその全貌をお伝えできるまでになったサターン版オリジナルモードのタイムアタック。やはり、レーシングゲームであれば、タイムアタックがあるのとないのではゲームの奥深さがまったく違ってくるのも事実。そんなタイムアタックだが、この「セガラリー」のタイムアタックモードはかなり凝った作りになっているので、まずはその全体的な流れから説明していこう。まずはマシンセレクトだ。これは現段階ではランチャとセリカの2種類から選択でき、好きな方をセレクトする。続いて、MTかATのミッション選択を行う。そしてコースセレクト。これも現段階では初級、中級、上級の3コースになっているが、超上級が完成した暁には、それも加わってくれることだろう。コースを決定したら周回モードを「3LAPS」、「FREE RUN」のどちらかを選択する。ちなみに3LAPSでは、完走後にリプレイを見ることもできるので、走りの研究にはいいだろう。そこまで決定したら、いよいよタイムアタックのスタートだ。極限まで攻めて、ベストタイムを叩き出せ！

タイムアタックモードには時間制限がないため、普段はできない逆走も楽しめる。見慣れたコースでもきっと新しい発見があるハズ。飽きたらコレか!?

先月でも触れたように、タイムは1/100単位で計測しているので同じタイムが出る可能性は極めて低い。まさに実力だけがモノをいう。

1 マシンを選ぶ

マシンは現状で2台。今後セッティングモードが入れば、そこでセッティングしたマシンでも走れるようになる予定だ。

2 コースを選ぶ

初級、中級、そして上級と3コースから選択。マシン同様、これも今後増える可能性が大いにある。間違いなく超上級は入る!?

3 周回モードを選ぶ

3周をキッチリと走りたいなら「3LAPS」、自由気ままに走りたいなら「FREE RUN」をセレクトしよう。

4 走る!!

そしてスタート！ アーケードモードとはまた違った意味でアツいタイムアタック。レース好きならハマること間違いなしだ。

POINT2 リプレイ機能搭載!!

前のページでも触れたが、タイムアタックの「3LAPS」で完走すると、その走りの模様をリプレイで見ることができる。現状では、ドライバー視点と後方視点の2種類しかビューモードがないのだが、おそらく今後は増えるだろう。インタビューの中でも触れられているように、カメラ視点は入る予定だ。いずれにせよ今後、大いに期待できるモードであると言っていい。

リプレイは見てもいいし、もちろん見なくてもいい。わざとハデな走りをして、リプレイでその様子を楽しむ、なんて遊び方もできる。

リプレイ時には、自由に視点変更ができるのがウレシイ。研究には最適だ。

POINT3 豊富なバックアップモード

やはり良いタイムが出ると記録しておきたいものだが、このタイムアタックの記録保存は、まさに至れり尽くせりの仕様となっている。車種、ミッション、コース別に記録できるのはもちろん、なんとその記録をリプレイで再現することもできてしまうのだ。これで、さらにタイムアタックが熱くなる!

かゆいところに手が届く、そんな言葉がピッタリなバックアップモード。過去のデータの走りをリプレイで再現できるのは驚きだ。

POINT4 区間タイムの比較もできる!

1度コースレコードを破り、ネームエントリーすると、次回からそのラップタイム及び区間タイムをプラス、マイナスで比較してくれる。簡単な機能だが、これでひたすら最速タイムを研究できるってものだ。

最速タイムを出したラップと比べて、どのくらい速いか、または遅れているかが一目でわかる。

SPECIAL COLUMN 第2回 政綱大介55%版を試乗

いやぁ、イイわ。前回は30%版であそこまでベタ誉め的に書いたが、もちろん不満がなかったわけじゃない。そりゃ、あの時点で不満など言ってもしかたないし、もちろん開発者もそんなのわかっていると感じたからだ。それから約30日後、この55%バージョンをプレイ……。やはり開発陣はわかっていてくれた。オブジェクトの描き込み、そしてマシン挙動、操作タイミング……。すべてにおいて不満点は解消され、この時点で、まさに"完璧"と言い切ってしまえるようなデキになっている。今まで俺の心の中では、家庭で楽しめる最高のレーシングゲームはDOS/Vパソコン用の「WORLD CIRCUIT」だったが、カテゴリーこそ違うものの、今ではサターン版「セガラリー」がダントツのトップとなっている。確かに、最初この「セガラリー」の仕事を受けたときに「まあ、そこそこ似てるし、いいんじゃない?」程度のデキになると踏んでいたのだが、良い意味で大きく期待は裏切られたわけだ。俺はこれまで多くのレースゲームをやって、いろんな雑誌でいろんなことを書いてきた。しかし、トータル的に見てここまで完成度の高いものは過去にない。ホントにイイよ。これは。

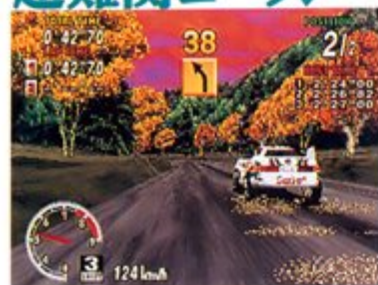
プロフィール

走り屋志向のライター。23歳。車は欲しいが、お金がないのでゲームで走る。2輪よりドリドリ4輪派。

スクープ! 超上級コースもいよいよ完成!! その完成度は!?

速いやつだけが挑戦できる超難関コース

このコースを走るには、グランプリモードで1位になれる実力が必要だ。

コース中、タイトなコーナーだらけ。しかもダートなので滑りまくる。

今月の目玉は上級コースとタイムアタックモードの2つだったのだが、〆切間際になってレイクサイド、いわゆる超上級コースの写真入手に成功したので、ここに紹介しよう。そもそもこの超上級はグランプリモードで最終的に1位にならないと走ることができなかったコース。すべては重いダートコースで、道幅も極端に狭いうえにコーナーも異様なほどにタイトだ。で、気になるデキだが、とりあえずこの画面写真を見る限り、かなり期待できそうな雰囲気。来月にはドーンと紹介する予定だ!

レイクサイドと名前にあるように、超上級コースは美しい湖の横を疾走する。その景色の美しさとは裏腹に、コースレイアウトは上級以上に複雑化し、難易度はかなり高くなっている。サターン版の超上級、これまでの例を見てもかなり期待はできそうだが、問題はパッドであのコースを走れるのか、ということ。果たしてそのあたりがどうなるかは次号で詳しく検証するのでお楽しみに。

アーケード版スタッフがサターン版を斬る!!

知っている読者も多いとは思うが、もともと「セガラリー」は、95年春にアーケードに登場したドライブゲームだ。開発はセガ。当時はレーシングゲーム＝ＡＭ２研というイメージが強かったが、それを討ち砕くきっかけとなったのが「セガラリー」でもある。開発は第三アミューズメント研究開発部、通称ＡＭ３研だ。「デイトナＵＳＡ」と同じ基板MODEL２を使用し、オフロードドライブの楽しさを押し出した「セガラリー」のゲームスタイルは、多くのレースゲームファンを唸らせた。そして、それがサターンに移植されるとなると、本家アーケード版を手掛けたスタッフも気になるのは当然だろう。そこで完成度55％のサターン版をじっくりと見て感想を語ってもらった。

アーケード版

ラリーの持つ魅力をとことん追求したアーケード版「セガラリー」。名作だ。

サターン版

もちろんまだ完成ではない。この未完成段階で、いったいどんなコメントが!?

開発状況チェック!!

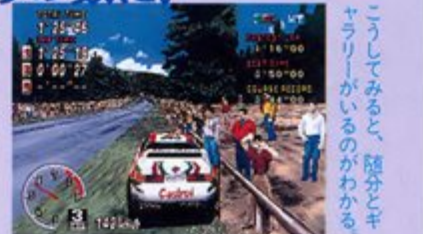
1 マシンの縦伸び解消!!

先月号でも取り上げたマシンの縦伸び現象。一応、今月ではどうなったか、という意味も含めて現在の開発状況をおさらいしておこう。まず下の写真を見比べてもらえばわかるように、かなりタテ伸びは解消されている。アーケード版が多少ヨコに伸び気味だということを考えると、このくらいがちょうどいいかもしれない。もっとも、今後もなるべくアーケード版に近づくよう調整していく模様だ。

先々月号よりは解消したものの、まだタテ伸び気味。

随分と横に広がり、バランス的にはかなりよくなった。

2 ギャラリーもかなりの数に！

アーケード版と同じ数のギャラリーを出すのは難しいかもしれない、という中村氏のコメントが前号であったが、驚くなかれ、このバージョンではギャラリーの数は大幅に増えている。おそらくアーケード同等くらいはいるはずだ。

こうしてみると、随分とギャラリーがいるのがわかる。

3 ついにアザーカーが入った！

まだタイミングなどは未調整段階ではあるが、この55％バージョンからついにアザーカーが入った。懸念されていた処理落ちもまったく見受けられず、実によく動いている、というのが正直なところ。あとは出現タイミングの調整のみか。

やはりライバルがいれば、当然レースも熱くなる！

限りなく満点に近い完成度ですね 100人買えば100人満足しますよ

本誌■サターンに移植という話をまず聞いたとき、どう思いましたか？

佐々木■まず正直、グラフィックなんかサターンに移植なんてできないと思いましたね。コレ見てほんと驚いています。

本誌■現時点で気になるところなどありますか？

佐々木■私はあんまり気にならないんですけど、たぶん解像度っていうのはあるでしょうね。

本誌■そのあたりがゲームに影響するんでしょうか？

佐々木■どうなんでしょう。ホントに欲をいえば60分の１でやった方がいいでしょうけど、パッドでコントロールしますよね、だからそのへんをサターンを移植してるチームがうまくまとめてくれれば、そのへんで60と30の差ってのは吸収できますよ。

本誌■操作感覚はどうですか？

佐々木■思ったよりは数段走りやすいですね。でもパッドだと少し難しいかな？ ハンドルでやりたいです。

本誌■全体的な感触はどうですか？

佐々木■正直言って、ここまで再現できてるとは思わなかったですよ。いままでいろんな本とかでサターンはポリゴンが弱いって言ってた人いるじゃないですか。このソフトと年末の「ＶＦ２」見たらそんなこといえないでしょうね……。

本誌■今後の移植作業に求めるものはどんなところでしょう？

佐々木■あとはどれだけこのパッドでアーケード版と同じような感覚持たせるかってとこですね。

本誌■では最後に、今の時点で合格点は出せそうですか？

佐々木■デザインとしてはもう間違いなく出せると思いますけど、プログラム関係とか、あとパッドでどこまで走れるかでしょうね。

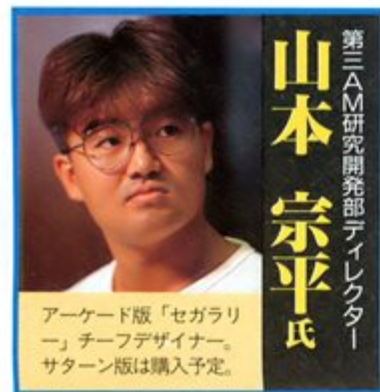
山本■ユーザーの要求ってどんどんエスカレートしていって、最近のアーケードの移植ならまったく同じじゃないと納得してもらえなかったりするんですけれど、コレに関しては十分合格ラインじゃないでしょうか。

本誌■点数をつけるとすると？

佐々木■アーケードの移植というところでは、極めて満点に近いものができるんじゃないでしょうかね。アーケードでやってた人が、期待してサターン版買ってくれたとすると、100人いればそのほぼ100人が満足してくれるものができるんじゃないかと思いますよ。

（９月６日セガ本社にて収録）

第三AM研究開発部チーフプログラマー
佐々木 建仁氏

アーケード版「セガラリー」チーフプログラマー。MODEL2の達人。

第三AM研究開発部ディレクター
山本 宗平氏

アーケード版「セガラリー」チーフデザイナー。サターン版は購入予定。

次号でいよいよ 超上級コースを徹底解説!!

バーチャコップ

●セガ●11月24日発売●7,800円(銃同梱)●SHT(ガンシューティング)

完成目前! 大特集!!

値段は銃同梱7,800円に決定!

いよいよ発売日まで1カ月あまりとなってきたサターン版「バーチャコップ」。このたび銃同梱価格が7,800円、ソフト単体は5,800円、銃のみは2,900円と決定した。というわけで、今月は最後のツメの作業に入っているサターン版の完成直前紹介を一気にするぞ。気になる部分を多角的にチェックだ!!

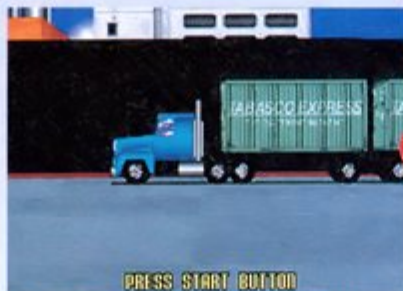
操作&システム等を解説してくれるデモ画面も、このようにできあがってきたぞ。

ステージ1の作業はほぼ完了。以前に紹介したものより、キャラのデザイン、画面効果などが各部までアーケード版そっくりに仕上げられている。ボス戦の攻防も爆発処理が派手に。

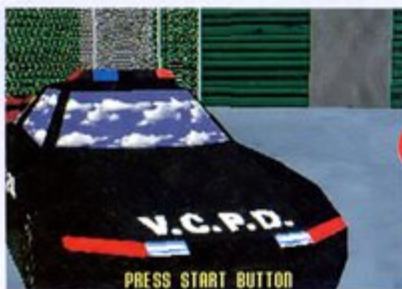
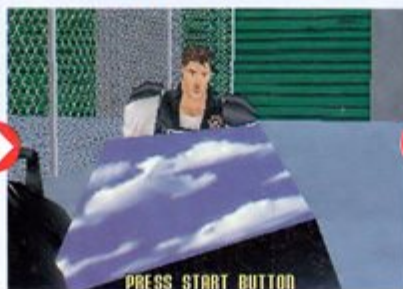
これがサターン版「バーチャコップ」銃同梱パッケージだ。もちろん買うでしょ。

JAMMAやCSGでも人気だった「バーチャコップ」。

新たに修正されたアドバタイズデモに注目!

ゲーム中に登場するギャング達や背景のテクスチャーなどに細かい改良が加えられているサターン版「バーチャコップ」。それを如実(にょじつ)に見せつけてくれるのが今回完成してきたアドバタイズデモだ。新たに描き直された部分も多いサターン版のデモをココに一気に大紹介だ。見てるだけでも盛り上がるぞ。

怪しく忍び寄るトレーラー。その先には……。

倉庫内で銃の品定めをしてうなずくギャング。

1面で登場する敵がズラッと待ちかまえている。

猛スピードで乗り付けるコップ達が乗るパトカー。

ドアが開いてバーチャコップのレイジが降り立つ。

「ニヤリ」と不敵な笑みを見せる1面ボスコング。

銃を撃ち放ち構える2人。戦いはこれからだ。

アーケード版とココが違う!

上のシーンで右の3つの相違点を挙げられれば、キミは相当な「バーチャコップ」通だ。「気になる点は積極的に改良しました(AM2研・磯野氏)」というこのデモ。実際、どこがどう変更されたのかアーケード版と比べてみよう。

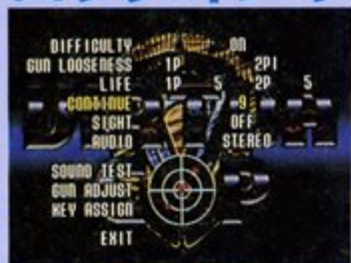
ギャングが銃を手にしている場面。銃の形が細部にわたってグレードアップ。

アーケード版はパープルのトランザム風だったのが、近未来的なデザインに。

背景の文字や胸のバッジのデザインなどが微妙に変更されているのがわかる。

まさに至れりつくせり！充実のオプションをチェック!!

ゲーム部分が完成間近ということで、サターン版のオプション関係もほぼ完成してきた。ここでは、非常に細かく設定をすることができる現在のオプションの内容と、自分の好みで設定ができる銃の照準調整機能などを開発チーフの磯野氏に解説してもらったぞ。まさに至れりつくせりといった感じの充実のオプションを大公開だ。

CHECK1 ロックオンサイトを消せる！

オプションの項目は、現在このような感じ。ここで「SIGHT」をOFFにすると……。

いつもは撃ってくる敵につくサイトがこのように消える。また違った新鮮さがあるぞ。

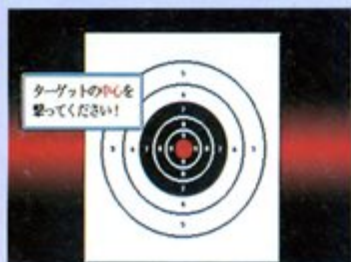
サターン版バーチャコップ開発チームより

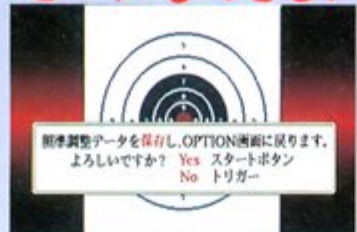
画面を前に完成してきたオプションを説明してくれる磯野氏。

磯野■オプションではいろいろ設定ができますが、難易度はイージー・ノーマル・ハードの3段階あります。ガンルーズネスの項目では、銃の当たり判定の甘さを設定できますが、ライフ、及びコンティニューは1～9コ（回）まで設定ができ、ロックオンサイトもオン・オフが可能です。ゲームに慣れた人は、サイトをオフにすれば、また違った緊張感が味わえると思いますよ。

CHECK2 銃の照準調整はセーブされる！

オプションの「GUN ADJUST」に入ると、この画面に。しばらくすると……。

光線銃ゲームで、じつは一番重要と言える〝銃の照準調整具合い〟。アーケード版では、オペレーターがハード内のスイッチで調整をできたが、サターン版では画面を見ながら自分の好みで調整でき、セーブもできるのだ。これは親切！

画面にこのように出たら狙いをつけて撃ってみよう。弾痕も残って、芸が細かいぞ。

セーブもできる！

自分の納得いく調整になったら今の調整具合いをセーブできる。キャンセルも可能だ。

サターン版バーチャコップ開発チームより

今まで秘密にしていた（？）銃の照準調整機能についても親切に解説してもらったぞ。

磯野■まず、銃の照準調整は、サターン対応光線銃のバーチャガンがささっている時のみ入れます。製品を買ってきた起動時の状態が「Default（デフォルト）」。ここから画面のターゲットに向かって、いろいろ撃ってもらい、もうこれでいいというところで、「Exit」にしてもらいます。そして今の調整具合いをセーブするのなら、銃についてるスタートボタンを、もう一度やる場合はトリガーを引きます。もちろん、この設定は1P、2Pそれぞれでセーブできますし、いつでもデフォルトの状態にすることもできます。ちなみに、パッドで操作する時はBボタンを押しながら動かすと通常より早くカーソルが動き、Cボタンのダブルクリックで〝リロード〟できます。

ランキングとオプションで設定したことは常にセーブされますので、一度設定すれば、みなさん安心してプレイできると思います。

細部まで調整されて、移植度は120％だ!!

AM2研のアーケード移植作品の中でも屈指の移植度を見せているサターン版「バーチャコップ」だが、今回紹介している以外にも、オマケ要素がいろいろ盛りだくさんに入ってくるようだ。ここまでくれば移植度はまさに120％と言ってもいいはずだぞ。まずはそのデキを堪能してくれ。

最初のステージセレクト画面もほぼ完成。それぞれの面で違った展開が待っているぞ。

ミッション開始前の指令内容も再現。バックのポリスバッジのデザインが変更されている。

こちらがやられた時の弾痕もこの通りバッチリ。敵の種類もザコまですべて再現されているぞ。

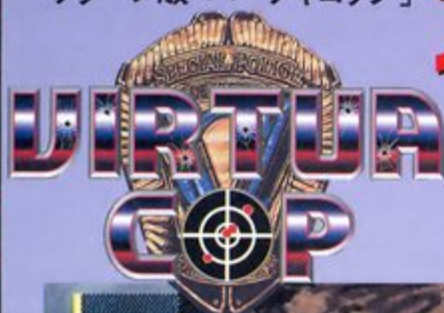
名場面①

ステージ2開始直後のワンシーン。鉄塔手前のドラム缶の爆発により、巨大な鉄塔の根本が破壊され、轟音とともに倒れていく……。さらに爆発も起こって、超ド派手！

▼バーチャコップ

サターン版「バーチャコップ」

VIRTUA COP

ステージ2も一気に完成！ ラストチェックだ！

先月は、開発途中のものを少しだけスクープキャッチしたステージ2だが、この1カ月でなんと一気にステージ全体が完成し、CSGやJAMMAショーでは、すでにちゃんと遊べるようにまでなっていたぞ。

3つあるステージ中で、一番グラフィックが改良されているということのステージ2。工事現場を舞台にして、凝った仕掛けも随所に出てくる各場面の見どころをボス戦まで含めて、軽く見せちゃうぞ。

次々と迫ってくる工事現場の敵達。よく見ると、それぞれいろんなパターンの格好をしているのがわかる。アーケード版同様1人1人まったく同じデザインで再現してあるのだ。これはスゴイ！

冒頭で出てくる人質を乗せた4WDカー。誤射に注意しろ。

敵はさまざまな場所から出現してくる。掘削機の上にも！

怪しげなブルドーザーと思って見てると敵が乗り込んで迫ってくる！

アーケード版

4WDカーがくるシーンをアーケード版でチェック。移植再現度は非常に高いぞ。

オノで切られるう！

地下倉庫に通じる入り口近くに停車している4WDカー。敵も当然潜んでいるぞ。

アイテムを使いこなせ！

ゲーム中には特定の場所に銃をパワーアップさせるアイテムが出現する。マシンガン、ショットガン、貫通弾など種類も豊富だが、基本的にこちらが撃たれるとその場でなくなるので慎重にいこう。弾数制限制のものもあるぞ。

浮かんでいるマシンガンを発見したぞ！

大群でやってくる敵をバリバリとなぎ倒せ！

工事現場が舞台なだけに、オノを持って斬りつけてくる敵が他のステージより多い。前方に要注意だ。

ボスの間へ一直線

入り口を突破して侵入すると、木箱を盾にした敵が。狭いため逃げ道もない。

コイツがボスのキングだ!!

数多くの敵を退け、奥まった倉庫内に侵入していくと、倉庫に潜む2面のボス、キングが登場してくる。こいつは火炎放射器を振り回すように扱い、同時に3～4発もの火炎弾を放ってくる強敵だ。ここまでアイテムを持ち込んでいれば有利だが、そうそううまくいかないことが多いだろう。敵弾は慎重に撃ち落とせ。

火炎放射弾だ！

ステージ1の肉体派ボス・コングとは違い、キングは倉庫内の荷物を盾にして、様子をうかがいながら攻撃してくる。しかもキングが隠れている間は、彼の親衛隊が次々と襲ってくるのだ。訓練されたザコどもは手ごわいぞ。

ボスを守るザコがゴロゴロ

気を許すと手前から出現する親衛隊に不意討ちをもらう。ボスはどこだ!?

ゆっくりと集結してくる無数のサイト。数に惑わされず正確に狙え。

VIRTUA COP 名場面②

ステージ後半で出てくる巨大ショベルカー。向こう側に引いた時に一瞬見える敵を狙って倒せ。倉庫入り口にいる敵には、赤いドラム缶を有効に破壊して巻き添えに。

AM2研 完成直前インタビュー

磯野貴志

サターン版「バーチャコップ」チーフ

いよいよ開発も大詰めの中、チーフの磯野氏に現在のサターン版「バーチャコップ」の開発状況と気になるオリジナル要素について聞いてみた。中には、うれしいオマケも入りそうだぞ!?

最後の調整に向けて頑張ってます!

本誌■CSGやJAMMAショーでも盛況でしたが、現在の開発状況は?

磯野■先月お見せしたとおり、3面がかなりできてたんですが、思った以上に3面で引っかかっているところがクリアできなくて、ショーには並行して作りだした2面のほうが先にできてしまったんですよ。残っている3面のほうは、今は階段を昇っていくシーンと最後の社長室のサラ像あたりを作っているところですね。ですから全体としては80%という感じでしょうか。

本誌■今後の作業はどこらへんを?

磯野■まずやらなければならないのは、アーケード版にもあった各面のエンディングですね。内容としては、クリアした面のステージを背景にして、逮捕されたボス達と、レイジやスマーティらが登場して、最後にパトカーが走っていくという感じです。これを各面、1、2、3面分作っているところです。長さとしては1分弱といったところでしょうか。

本誌■先月号でも、ちょっと掲載したハイエンドCGのほうはゲームでどのように使われる予定ですか?

磯野■いちおう、取扱説明書などでもいろいろ使われているんですが、ゲーム中でどうなるかは最後までちょっと未定ですね。もしかしたら、シネパックを使って、ゲーム起動時のオープニングデモに使われるかもしれません。

本誌■オリジナル要素については、先月号で〝射撃訓練モード〟の画面を見せてもらいましたが、こちらのほうの作業は、その後?

磯野■作業自体は、あれからそんなに進んでないので(笑)、最終的にどういう形になるかはまだ未定ですが、1P、2Pとで対戦を楽しむようなモードになると思います。先月お見せしたのは〝早撃ち〟のものですが、他にも〝早撃ち〟とは違った種類の遊びも入っています。前の画面は背景もできていませんでしたが、来月号ではちゃんとしたものをお見せできると思います。

本誌■これ以外のオリジナル要素は何か入りますか?

磯野■入ることは確かでしょうが、まだ細かい仕様はこれからの作業になりますね。

本誌■サウンド関係は?

磯野■アーケード版とまったく同じにしてあります。効果音関係は内蔵音源で、BGMはCDで鳴らしています。ただし、長さとしては、BGMのほうを若干長めにしてありますね。

本誌■その他、ゲーム中のグラフィックは、いろいろと細かいところで改良してあるそうですが?

磯野■基本はアーケード版に忠実にするんだという姿勢ですが、3人以上が「気になる」という意見を出した場合は積極的に修正しています。特に2面はいろいろといじってますし、3面でも外が暗くて地下駐車場に入ると明るくなるシーンも再現してあります。この他、細かいところまでいろいろと見てくれるとうれしいですね。

本誌■最終的なデキ具合ですが、自信のほどは?

磯野■〝完全移植〟ってずっと言ってきましたが、最後の最後で、ちょっと厳しいところが出てきてまして、100%かどうかというと微妙なところでしょうか。今は、壁を撃った時の弾痕が残せるかどうか、やってるところなんですが、なんとかそんな細かい部分まで〝完全移植〟できるようにしたいですね。もちろん、処理落ちとか、不快になるような部分は出さないように考えてますので、十分満足していただけると思います。

本誌■マスターアップまで頑張ってください。ありがとうございました。

(9月11日、AM2研にて収録)

CHECK 1 CDアクセスはどれくらい!?

各面ともデータ容量がキツキツというサターン版「バーチャコップ」。気になるデータの読み込み時間は、現在のバージョンで4〜5秒というところ。だが、実際には1ステージ内には、読み込みがまったくないため、気になることはほとんどない。心配なしだ。

現在は読み込み時にこのような画面が表示される。ここに何か演出を入れることも検討中らしいが、ややキツいかな。

オープニング・エンディングが新たに!?

先月から少しずつお見せしているレイジとスマーティのハイエンドCGモデル。アーケード版と同じデモがエンディングに入ることは決定したが、こちらをシネパックで動かすデモは今のところ入るかどうか微妙なところだそうだとか。この姿は取扱説明書でも見れるから、今後の続報に期待してくれ。

CHECK 2 マウスで試してみたぞ!

サターン版の第一報の時に、ちょっとだけ触れたサターン用「シャトルマウス」への対応。こちらも、現在のバージョンのサンプルでちゃんと作動するので、実際に試してみたぞ。光線銃の時とは違い、画面上には丸いカーソルが表示され、狙っている部分が見え、動きのほうもなかなか快適。これは結構楽しく遊べるというのが、やってみた感想だ。1Pは光線銃、2Pはマウスというのも楽しいかもしれないぞ。

「これはなかなかいいですよ」とはモデルをやってもらったAM2研の梅田氏。疲れにくい点や、正確に撃てる点で光線銃よりも面白い?

特報!! SPECIAL REPORT

NEO・GEOソフトがセガサターンへ移植!!

セガとエス・エヌ・ケイ クロスライセンスを締結

セガ・エンタープライゼスとエス・エヌ・ケイがクロスライセンス契約を締結した。これは各々のメーカーが持つゲームタイトルを双方のハードに移植できるというものだ。

これまでNEO・GEOゲームタイトルの他機種への移植は行わないことになっていたが、ユーザーの移植希望が大きいことと、サターンの性能の高さが決め手となり今回の契約締結の運びとなった。

NEO・GEOは「餓狼伝説」シリーズ「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズなど、特に格闘ゲームでヒット作を続々生み出しており、多くのファンを持つ。この契約によってサターンの格闘ジャンルのより一層の充実が計られることは間違いないだろう。

クロスライセンス契約とは?

NEO・GEO　SEGA SATURN

NEO・GEOタイトルをサターンへ、サターンタイトルをNEO・GEOへ移植可能になる。それにより、各々のハードに数の少ないジャンルのソフトを移植しあったり、充実ジャンルの強化を計ることができる。

SNK 「サターンならネオジオファンも納得できるはず」

株式会社エス・エヌ・ケイ
宣伝課　課長
加賀　隆氏

編集部：今回の話の経緯は?
加賀：他機種のユーザーからNEO・GEOソフトの移植希望が多かったんです。NEO・GEO CD発売時には他機種に移植しないと言いましたが、新ハードの中でサターンならば、NEO・GEOゲームの面白さを表現できるな、と。セガさんの業務用からの移植作を見ても遜色ない出来でしたし。特にNEO・GEOファンは半端なものでは納得してくれませんから。最終的には社長どうしのトップ会談で決定したという感じです。やはりセガさんとは昔から同業界で付き合いの長いことも大きな理由でしょう。
編：他のハードへの移植については?
加賀：ないとは言い切れませんが、現時点ではサターンのみです。
編：現在移植の決まっているタイトルはありますか?
加賀：「餓狼伝説3」と「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」をサターンに移植します。逆にサターンからの移植作はまだ決定していません。
編：どんなジャンルのものをネオジオに移植したいと考えていますか?
加賀：NEO・GEOには格闘ものが多いので、それ以外のジャンルがユーザーに喜ばれると思います。
編：開発スタッフはどうなりますか?
加賀：ケースバイケースでしょう。どれがSNKで、どれがセガさんというのは今は決まっていません。
編：御社がサターン専用のオリジナルソフトを開発する予定は?
加賀：現在はありません。
編：NEO・GEOの過去の名作のサターンへの移植はありますか?
加賀：ファンからの要望が多ければ十分考えられます。
編：NEO・GEOからサターンへの移植の期間は?
加賀：まずNEO・GEOの業務用で出て、1、2カ月後に家庭用が出て、サターンへの移植はその後です。ただ、移植期間はタイトルによって変わってくると思います。
編：サターンへの移植の際、プラスアルファの要素が入ることは?
加賀：オリジナルに影響がなければ、特に問題はないでしょう。
編：ソフトの価格は?
加賀：未定です。
編：アクセスタイムのサターンでの想定時間は?
加賀：例えば「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のNEO・GEO CDの読み込みは、'94より'95の方が短くなっていますので、あまり気にならないと思います。
編：最後にサターン、NEO・GEOネオジオユーザーに一言を。
加賀：必ずしも全員が思っているとは言えませんが、両ユーザーにとってゲームの選択肢が増え、ハードを持っていて良かったと思っていただけるのではないでしょうか。NEO・GEOオリジナルのソフトはこれからも沢山出ますし、ヒット作はサターンでも遊べる可能性が大きくなりますのでサターンユーザーの方も楽しみに待っていてください。

SEGA SPECIAL INTERVIEW
セガエンタープライゼス プロダクトマネジメント部

今回SNKさんとクロスライセンスの契約を結んだことにより、セガサターンソフトとNEO・GEOのソフトが相互移植されることになりました。このことにより、NEO・GEOのソフトがサターンでも遊べることになり、一層サターンソフトのバリエーションが広がります。

SNKさんの作品は、特に格闘ゲームを例に取ってみても、セガの格闘ゲームとは違った魅力を持っておりますし、多くの根強いファンがついています。これらのソフトにより、セガサターンのまた違った魅力を引き出せるのではないでしょうか。

今後も積極的にSNKさんの作品の移植を進めたいと考えておりますし、もちろんサターンからのNEO・GEOゲーム機への移植も同様に行ってまいります。より積極的なソフト展開を図ってまいりますので、より一層のご支援下さいますようお願いいたします。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」「餓狼伝説3」サターンに移植決定！そして次に来るのは？

ユーザーにとって気になるのはやはりどのソフトが移植されるかだろう。移植の決定した最新作2本と、NEO・GEOの豊富なラインナップから何本か紹介するぞ。NEO・GEOを知らない人はハードのミニ解説もご一読あれ！

NEO・GEOソフトワールド

餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜 ROAD TO THE FINAL VICTORY

NEO・GEO格闘ゲームと言えばやはり餓狼伝説。シリーズ4作目はすべてを一新。餓狼特有の奥行きのある戦いは今回も健在だが、新システムのスウェーラインなど前作までとは一味違った戦いができる。移植第1弾決定！　発売はいつか？

新女性キャラのブルー・マリーも加わった。不知火舞もコスチュームを変更。

こちらも新キャラのホンフゥ。ヌンチャクを使った一風変わった格闘スタイル。当然リーチが長いぞ。

THE KING OF Fighters'95

今ゲームセンターで最も盛り上がっているゲーム。SNK人気ゲームキャラの夢の競演。オリジナルキャラの草薙京の人気も定着、今回登場の草薙のライバル八神庵も人気急上昇中だ。

'95からはチームバトルシステムの他にオリジナルチームを作れるチームエディットもある。こちらも早々と移植第1弾が決定したぞ！

超必殺技、攻撃避け、カウンター攻撃、ふっ飛ばし攻撃、空中ふっ飛ばし……使いこなせるか？

ステージも一新。随所に見られる演出にも注目。アテナの変身シーンも？

ワールドヒーローズパーフェクト

世界各国の英雄16人が登場。ド派手な究極奥義や色モノキャラの必殺技に注目しよう！

クイズ・キング・オブ・ファイターズ

NEO・GEO格闘ゲームのキャラクターがクイズに登場。相手に必殺技などの攻撃でダメージを与える格闘クイズなど、多彩なクイズが楽しめるぞ。

超人学園ゴウカイザー

キャラクターデザインはあの大張正己氏。変身ヒーロー風のキャラクターが魅力だね。倒した相手の必殺技を入手できるトレースシステムが新しい。

パルスター

グラフィックに100メガ!?背景のビジュアルが美しい横シューティング。オプションのボイジャーとイオにより多彩な攻撃が可能だ。

フライングパワーディスク

ディスクを投げあって相手のゴールに入れるというルール。必殺シュートが爽快だ。

そして… サムライスピリッツ第3作は？

NEO・GEOハードワールド

NEO・GEOのハードは業務用のMVS、家庭用のロムカセット用NEO・GEOとNEO・GEO　CDの3種類がある。MVSは業務用の基板をセットして使う。昨年からはCDで以前より低価格でソフトを購入できる。

NEO・GEO CD

94年秋発売。高価なイメージのNEO・GEOが身近に。初回のみフロントローディング。

NEO・GEO

アーケードとまったく同じゲームが家庭でプレイ可能。CDよりソフトの発売が早いのが魅力。

MVS

MVS（Multi Video System）は一台に複数のゲームをセットできる。基板自体の値段も他社の基板よりかなり安い。

特報!!
SPECIAL REPORT

ストリートファイターZEROに続き ヴァンパイア ハンターも移植決定！

熟成された格闘アクション！ 今話題の名作が、サターンに堂々の移植！

●カプコン●12月29日発売予定●6、800円●対戦格闘

VAMPIRE HUNTER Darkstalkers' Revenge

サターンユーザーに朗報！

ハンターは今年の3月に登場し、その完成されたゲームバランスから、現在でもゲームセンターで熱い闘いが繰り広げられている。そんな現役で活躍中のハンターがサターンでプレイできてしまうのだ。ヴァンパイアも捨てがたかったが、やっぱりハンターの移植はうれしいね！

ヴァンパイアからハンターへ。その違いは？

まず、新キャラが2名加わり、前作ヴァンパイアで使用不可能だったボスキャラのフォボスとパイロンが使用可能となった。さらに、全キャラが新しい必殺技を体得している。そして、前作の弱攻撃から強攻撃へとつながる連続技〝目押しコンボ〟が、ハンターでは弱から強、パンチからキックへとつながる〝チェーンコンボ〟へとパワーアップ。移動起き上がりや、倒れている相手への追い打ち攻撃、スペシャルゲージがストックできたりと、盛り沢山な内容だ。

新キャラ

新キャラとボスキャラが加わり、総勢14名のダークストーカー達が使用可能に。

チェーンコンボ

ボタンをタイミング良く押すことで可能となる連続技。勝負の要になる要素だ。

スペシャルストックゲージ

前作ではストックすることができなかったが、ハンターではいくつでも蓄積可能。

ヴァンパイアハンター（使用可能キャラ）

ダークストーカーと人間のハーフ。その悲劇を繰り返さないために闘うダークハンターのドノヴァンと、母の魂を闇から解放すべく闘うチャイニーズゴーストのレイレイが新キャラとして登場する。

ヴァンパイア（使用可能キャラ）

BOSS
（ハンターのみ使用可）

 ※画面写真はアーケード版のものです。

ストⅡファン待望の「ムービー&バトル」

●カプコン
●11月発売予定
●6,800円
●ETC
●2枚組

特報!! SPECIAL REPORT

ストリートファイターⅡムービー

自分が育てた最強戦士で伝説の格闘家「リュウ」に挑め!

サイボーグのステータスは君の育て方で変化する。何を重視するかは好みで考えよう。

昨年夏に公開された「ストリートファイターⅡムービー」がゲームになってサターンで登場するぞ。プレイヤーは〝シャドルー〟の新型バトルサイボーグを操りゲームを進めていく。サイボーグは映画に登場したストⅡのキャラクターの技を学習してどんどん強くなるぞ。自分だけの最強サイボーグを育て〝伝説の格闘家リュウ〟に挑むのだ。またゲーム中に出てきたパスワードを入力することにより〝模擬格闘モード〟で仮想の敵と戦うことができるぞ。想のリュウの他にも、自分と同じ能力のサイボーグや友達が育てたサイボーグとの対戦も可能だ。また、〝資料表示モード〟ではゲームの進行中に表示された人物や物体の資料を見ることができる。ゲームに登場するストⅡキャラクターのプロフィール等ストⅡ資料が満載だ。

これが新型サイボーグだ!!

コンピュータが作りだした仮想のリュウ。まずは自分の実力を確かめるんだ。

キャラクターのプロフィール。必殺技の名前が英語で書かれている。

キャラクターのデータをとる場面。これはリュウの昇龍拳か?

映画の名シーンをもう一度

「資料設定モード」ではアニメ映画の劇中のシーンや絵コンテも見ることができる。リュウ&ケンVSベガ、チュンリーVSバルログなどキャラクター達の数々の名勝負が見れるぞ。この1本でストⅡムービーの資料はバッチリだ。ゲームとは一味違ったストⅡを楽しもう。

少年時代のリュウとケンの修行風景やチュンリーとガイルの合同捜査も見れるのかな。

資料としてVTRとして楽しめる「資料表示モード」。

3つのストリートファイターが一度に登場するぞ!

10月21日にソニーミュージック及びピクチャーエンタテインメントよりVIDEO、LDが3本同時発売。ジャン=クロード・ヴァン・ダム扮するガイル大佐を中心に描かれたSFアクション巨編、実写版「ストリートファイター」。昨年夏公開されたアニメ映画がロープライスで登場。世界征服を企むベガの野望にファイター達が立ち上がる、劇場用アニメーション「ストリートファイターⅡ」。アーケードゲーム最新作「ZERO」のゲームビデオ。キャラクター紹介や開発者コメントなど「ZERO」の情報が満載「ストリートファイターZERO」どれもストⅡファンには買い逃せない。今すぐ予約に走れ!

●LD:4,841円
●VHS:16,271円
LD版のみ映像特典収録予定

●VHS
●4,900円
●40分

●VHS
●3,900円
●104分

※ゲーム画面は他機種のもので開発中です。※アニメシーンの写真は映画のものです。

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

特報!! SPECIAL REPORT

サンプルROMを入手、4キャラの動作が確認され、それを紹介した先月号。今月は、さらに3人のキャラが動くようになったことを報告するぞ!

●カプコン●11月22日発売予定●5,800円●対戦格闘

新たに3人のキャラに命が吹き込まれた!

現在移植がハイピッチで進んでいるサターン版の「X-MEN」。先月開発途中のサンプルROMを入手したが、その中では4人のキャラがほぼ完璧に動いていた。そして、今回新たに届いたROMでは、前回の4キャラ+シルバーサムライ、オメガレッド、コロッサスの7キャラが動いており、背景やBGMなどもキャラ分増えていた。出来のほうは前回に劣らない動きを見せていた。

後は残りは3キャラとなったわけだが、全体的なバランスなどはどうなるかも気になるところ。しかし、現時点で十分期待に応えてくれそうな仕上がりだ。

残りは、センチネルとスパイラルとストームの3人だ。完成はもう目の前。期待していよう。

素朴な疑問 X-MENとストIIはどう違うの?

"対戦格闘アクション"というジャンルを創始したといえるストリートファイターII。同じジャンルであるX-MENとの違いを簡単に検証してみよう。

1対1で闘い体力がなくなったほうが負けという根本的なルールは同じで、その中の約束事に差があるのだ。例えば、転倒後。ストIIではその場に起き上がるだけだが、X-MENでは任意で左右に移動しながら起き上がることができる。また、X-MENでは大ジャンプがあり、このとき空中で何回でも技を出せたりする。つまり戦闘方法が進化し、プレイヤーは緻密な戦略を練ることができるのだ。その特徴が違いとなっている。

倒れている相手を攻撃することも可能、自由度が高い

SILVER SAMURAI

本名:ケンイチロウ・ハラダ
国籍:不明
身長:6フィート6インチ(約198cm)
体重:310ポンド(約141kg)

鎧を身にまとい、長刀を武器に闘う現代の戦国武将。防具が30キロ近くあるせいか、移動速度が遅い。さらに武器の刀も、長いためか振り降ろすまでに多少時間がかかる。しかし、その分リーチの長さはあり、破壊力も抜群。必殺技がどれも使用頻度が高く、動作の鈍さをカバーできる。ポイントは、ひとたび当たれば6ヒットする手裏剣を、まずは牽制に放ってみて相手の動きを封じ込めよう。接近したい時にもこれを放ち、ダッシュやジャンプ攻撃を仕掛けていくとよい。攻撃を繰り出したあとに絶えずこの手裏剣を出しておくと心強い。シルバーサムライは、一方的に攻め相手を固めて体力を徐々に削っていくか、徹底的に待ち戦法に徹することが勝因となる。

CHECK! HP・闘気 ↓↘→+P

剣に雷を宿し相手を感電させる。通常より攻撃力を増すので、剣を振りまくろう。

剣に冷気を宿す 斬られた相手は瞬時に凍結し、動きを封じられてしまう

剣に炎を宿し剣を振るだけで業火が広がる 攻撃判定が大きくなるのが特徴

※画面写真、コマンドなどはすべて開発中のものです。

OMEGA RED

本名：アルケイディ・ロッソビッチ
国籍：不明
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：300ポンド（約136kg）

〝カーボナディウムコイル〟という超金属製のムチを武器に、特殊な戦術を得意とするミュータント。このムチは下表のような攻撃能力を持っており、状況に応じて、相手にダメージを与えたり自分のゲージを回復したりできる。また、このムチは倒れている相手をも捕まえることができたり、ムチを伸ばしたあと、途中で引き戻すことも可能な万能な武器だ。空中ダッシュもできるので、それと組み合わせて攻めていくといい。通常技の強攻撃もムチを使うもので、リーチ、速度ともに申し分ないので多用していこう。ゲージが溜まったらすぐにHXを使おう。

カーボナディウムコイル ↓↘→+P

オメガストライク ↓↘→+K

しゃがみ強Kの怪

しゃがみ強キックは、キーを入れる方向で攻撃する場所を指定できるのだ。

↙+弱K　↓+中K　↘+強K

CHECK! カーボナディウムコイルのヒット後

✚+P

相手を投げる。逆方向＋Pで、さらに投げることが可能だ。空中でもできるぞ。

P連打

相手の体力を吸収。吸収してから投げ捨てることもできる。体力がないときはコレ

K連打

相手のXパワーを吸収。HXで一発逆転を狙う時は迷わず吸収しよう

HX・オメガデストロイヤー ↓↘→+PPP

COLOSSUS

本名：ピーター・ラスプーチン
国籍：アメリカ（以前はロシア）
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：250ポンド（約227kg）

HX・スーパーダイブ ↓↘→+PPP

一見してわかるとおり、力任せのマッチョマンだ。攻撃力が非常に高いうえに、小技は連打可能で、リーチもそこそこ長い。だが、パワフル系キャラの宿命か、移動速度が遅い。ダッシュ移動できるものの、通常の移動速度が遅いのは、やはり欠点になるだろう。しかし、それはパワータックルという突進系の必殺技で補うことができる。押すボタンによって突進方向を決定でき、対地対空技として重宝するだろう。出したあとに再度ボタンを押すことで、突進途中でも停止できるため、間合いを詰めるだけの移動手段にしてもいい。ポイントとなるのはスーパーアーマーで、これは相手の攻撃を無効にしつつ、こちらの技を有効にする、つまりは無敵状態になるのだ。この時にジャイアントスイングを出せば、相手の攻撃を受けつつ前進してつかむ。コマンド入力直後から無敵状態になるので、できるだけ相手に接近してから使おう。

パワータックル ↓↘→+K

ジャイアンスイング ↓↘→+H

XP・スーパーアーマー ↓↙←+PPP

MARVEL SUPER HEROES

先月紹介した「マーヴル・スーパーヒーローズ」が、AMショーに登場。知名度の高さゆえか、スパイダーマンを使う人が多かったが、期待以上の動きに評判も上々。怪しい動きで一部でウケまくっていたブラックハートもイカス。

これが今回の大ボス？まだまだ未知数の多いゲームだが、出来がイイだけに期待大！

SHTの19XX、ACTのロックマン、そして格闘は闘神伝2にマーヴル。

※必殺技のコマンドはキャラクターが右向きの場合です。
※画面写真およびコマンドは開発中のものです。
XP=Xパワー　HX=ハイパーX

プリンセスメーカー2

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 100%

PRINCESS MAKER 2

●マイクロキャビン
●10月27日発売
●7,800円
●育成SLG

元祖育成シミュレーションの名作がサターンに登場!!

ついにサターンでも子育てゲームの傑作が発売される。グラフィックの背景が、実写を取り込んだことにより他機種版よりも1段とパワーアップした感じ。ゲームの内容は魔王軍から王国を救った勇者が、天から一人の子供を授かり、8年間にわたって子育てにいそしむというもの。娘に習い事やバイトをさせたり、イベントたっぷりのRPG色の強い武者修行をさせてみたり、とにかくすることはいっぱい用意されていて自由度も高いゲームなのだ。かわいらしい娘の将来をどのようにしたいかを考えて、立派に育ててあげようね。

▲魔王軍との戦いは熾烈を極めるが、最後には勇者が勝利する。勇者は国王から感謝され城下に住むことになった。
◀オープニングのナレーションは小川真司さんの渋い喋りで演出されている。ちなみに娘の声は、久川綾さんが担当しているぞ。

まずは娘のプロフィールを考えてあげよう

まずは娘の誕生日を決めてあげよう。コレによって娘の守護神が決まりパラメーターも変化するので、初めから将来こうなって欲しいと考えのある人は左の図を見てね。

血液型でも微妙に性格が変わるぞ。

★磨羯宮 守護星・サターン (12/22〜1/19) ◎家事にすぐれ、モラルが高い。	★宝瓶宮 守護星・ウラヌス (1/20〜2/18) ◎知性と感受性に優れている。	★双魚宮 守護星・ネプチューン (2/19〜3/20) ◎信仰心高く、芸術的センスがある。
★白羊宮 守護星・マーズ (3/21〜4/19) ◎体力と筋力に恵まれている。	★金牛宮 守護星・ヴィーナス (4/20〜5/20) ◎魔術関係の才能が豊かになっている。	★双児宮 守護星・マーキュリー (5/21〜6/21) ◎社交性や話術に長け、知能が高い。
★巨蟹宮 守護星・ザ・ムーン (6/22〜7/22) ◎何でも受け入れる柔軟性のある性質。	★獅子宮 守護星・ソル (7/23〜8/22) ◎戦闘評価が高く、気品も兼ね備える。	★処女宮 守護星・マーキュリー (8/23〜9/22) ◎家事評価が高く、知力・魔力の才能も。
★天秤宮 守護星・ヴィーナス (9/23〜10/23) ◎社交性に長け、平均的な能力をもつ。	★天蠍宮 守護星・ハーデス (10/24〜11/22) ◎魔術に長け、色気をもちあわせる。	★人馬宮 守護星・ジュピター (11/23〜12/21) ◎評価に波がないが、体力が豊富。

豊富な衣装で娘を綺麗に着飾ろう!!

バリエーションに富んだ洋服はどれも魅力たっぷり。売っている服やイベントでもらえる服まで種類は全部で9着。その中で基本的な夏服と冬服は猛暑、寒波の時に着ていないと体力がグーンと減っちゃうので早めに購入した方がいいかも……。また、体重によっては着れない服もあるのでスタイルにも気を配ってあげてね。

◀こんなセリフを言い出したら状況に合わせた服に着替えさせてあげよう。さもないと…。

風邪ひいちゃったよ〜

17歳になった娘のファッションショー!!

▲黒革にトゲトゲの鋲がついたパンクな感じのする洋服。黒の網タイツやドクロのバックルもチェックポイントだ。

▲売っている洋服の中で一番高いのがこの傾国のローブ。シースルーの部分がほとんどなため、見た目がエッチ。

▲気品の数値が高くなるシルクのドレス。見た目も清楚な感じがしてなかなかグー。首のリボンがワンポイントね。

楽しい²バカンス

バカンスは疲労を下げる他に、行く場所と季節によっていろいろなパラメータが変化するようになっている。状態に合わせて行き先を考えよう。

夏といえば海

青い海と光輝く太陽…。夏の海に来ると、溜まったストレスはグーンと減ってくれる。また体重も減りダイエットにも最適だ。でも1番のチェックはグラフィックかな。

冬といえば雪山

白銀の世界で遊び回る娘は何か神秘的な雰囲気を感じさせる。親子水入らずの旅は、親子関係を深めるには最適！ お金に困っていなかったら毎月でも行きたいところ。

城内での出会い

お城にはいろいろな人たちがいる。将軍や大臣、もちろん王妃様や国王様もいるぞ。その人達に面会して話すことができたら、娘の人脈がアップするんだ。面会成功の条件は、礼儀作法の数値に関わっているので、ある程度作法に磨きがかかったら挑戦してみよう。

お城での面会に成功して人脈が上がると城下内にある商店でアイテムを購入したり、食事をする時に定価より安くしてくれる。人脈というコネはとっても便利なのだ。

年1回のビッグイベント。収穫祭

作物の収穫を祝って10月に行われる楽しい祭りでは、4種類の競技会が催される。娘の日頃鍛えた成果を試せる大舞台なので、得意な種目に参加させてあげようね。

出場した大会の様子は画面に映される。

ちょこまか動くSDキャラがカワイイぞ。

ドキドキの武者修行

ある程度体力がついたら武者修行にチャレンジしよう。４つに分かれたさまざまな地帯にはイベントがたっぷり用意されている。これを実行しなきゃゲームの面白さが半減しちゃうぞ。

▲モンスターとの息詰まる戦闘。中には喋りかけてくるヤツもいる。

◀戦いばかりではなく時には美しい妖精との出会いなんかも…。

《美しく手強いライバルたち…》

アニータ・カサンドラ
ときどき武器屋でバイトをしている武芸に卓越した少女。「武闘大会」に出場し、娘の戦士評価に対応している。

ウェンディ・ラキシス
優れた魔法能力を持ち、娘の魔法評価が高いとライバルとして現れる。「武闘会」で雌雄を決することになるぞ。

パトレイシア・ハーン
財産家の娘で、「ダンスパーティー」と「王国芸術祭」のどちらかに参加。社交評価に対応。

マルシア・シェアウェア
彼女の得意分野は料理。娘の家事評価に対応し、コンクールでは鉄人ばりの腕で挑戦してくる。

結婚そして旅立ちの日…

８年間育てた最愛の娘とも別れの時が来てしまった……。最後のイベントとして用意されているのが就職、そして結婚。このイベントの前には娘からあなたに対してメッセージが送られる。今までどのように育てたかによって内容は多様に変化するが、やっぱり最後は感謝されて別れを迎えたいね…。

エンディングは全部で70種類以上。微妙なパラメータの差により変化するので、何回もプレイしていろいろ試してみよう。

●NECインターチャネル●発売日未定
●価格未定●育成シミュレーション
●マウス対応

サターンに参入!

これでユーザーの「移植希望」がかなう!?

去る9月7日、NECによって行われた設立発表会。黒川新社長（写真・右）は「ソフトを作る文化はハードを作る文化とは違う」と、マルチプラットフォーム路線を強調。

NECとNECホームエレクトロニクスが、グループのソフト事業強化を図り、CD-ROMによるマルチメディアコンテンツの制作・販売を行う新会社「NECインターチャネル(株)」を設立。これにともない、今まで主にPCエンジンなどで活躍してきたNECアベニューのゲーム制作部門も新体制下に合流し、サターンプラットフォームへの参入を明らかにした。その記念すべき第1作目がこれまで発売元未定だった「誕生S」だ。膨大な資本と技術を持つ巨人が今、動きだした!

NECインターチャネルはサターンでどんな活躍をしてくれるのだろう

NECアベニューの多くの資産と技術力が、サターンでどう活かされるのか。コンシューマゲームソフトのチーフプロデューサー、多部田氏がこれからの展開を聞かせてくれた。

ソフトで世に問う会社に

——サターンのユーザーにとって、「NECインターチャネル」の参入は、「NECアベニュー」の参入とも受け取れるのですが、新会社はどんな違いがあるのですか？

多部田　これまで、NECグループ内に分散していたCD-ROMメディアによるマルチメディアソフト制作のセクションを統合することで、技術や機材面での強化や、ユーザーへのサポート体制などの効率化がはかれるわけです。そして、これを契機にマルチプラットフォームへの対応を鮮明に打ち出します。皆さんがよく思われがちだったのか、NECアベニューはハードのためにソフトを作ってるんじゃないかということです。我々はソフト制作の会社ですから、特定の機種だけのメーカーというわけじゃなかった。でも、確かに母体がハード会社ということで、その戦略や思想の制約もあって、現場としてはものすごく苦労したこともあったんです。そこがどこのハード系ソフトメーカーも成功しない理由でもあるんですが……(笑)。ですから、今回の設立記者発表で黒川（社長）が「管理体制からすべて新しく変えていく」ともうしたとおり、新会社はマルチメディアソフト制作会社として、ソフトで世の中にアピールしていく姿勢をより明確にします。

——では、今後はサターンやプレイステーションへの展開が広がる？

多部田　そうですね。私達がNECアベニューから持っていた資産や今後作り得る資産、例えばエルフさんですとか、ヘッドルームさんと協力して制作したものを有効に活用して、新しいハードに積極的にアプローチ

3人の新人を、2年間でトップアイドルにできるかな?!

このゲームは「卒業」シリーズなどと同じく、ヘッドルームによる企画作品で、いわゆる「アイドル育成シミュレーション」だ。ゲームの目標を簡単にいうと「アイドルになりたての3人の新人グループを、2年にわたって育て上げ、1年目の新人賞と2年目のアイドル大賞を受賞させる」というもの。しかし、最初のうちは人気が低く実力も荒削りなので、マネージャーとしてのプレイヤーは、苦労を重ねてスターダムにのし上げてやらねばならないのだ。

魅力、演技、音感、発声能力など、アイドルとして大切な資質を2年間でどこまで伸ばせるかな?

平日は大賞を夢見て地道にレッスン!

DEBUT

スケジュール表

	伊東	藤村	田中
3Mon	音感練習	映画鑑賞	基礎教養
4Tue	↓	↓	体操
5Wed	発声練習	↓	茶道など
6Thu	↓	発声練習	↓
7Fri	温泉旅行	音感練習	茶道など
8Sat	カラオケ	音楽鑑賞	↓

実行 / やり直し / DATA / システム

平日は、3人を磨き上げるレッスンが中心。スケジュールは各自が判断して組むが、限定された範囲でならマネージャーが適切なものに変更できる。

伊東　亜紀

神奈川県出身の16歳。とにかくアクティブで、考えるより[illegible]先という性分。舞台を中心とした[illegible]目指している

藤村さおり

静岡県出身の17歳。情緒が安定しており、他の2人よりもしっかりしたお姉さんタイプ。シンガーソングライターが将来の夢。

田中　久美

北海道出身の16歳。少々わがままで甘えんぼうだが、そのぶん「可愛さ」が武器? 目標は「何でもこなせる芸能人」だとか。

していきます。もちろん、PCエンジンやFXもまだやりますし。ただ、プレイステーションに参入した場合、最近ありがちな同じタイトルを並べるということは基本的にしない方針です。サターンで出したタイトルはPSではやりませんし、PSに移植するものはサターンでは出しません。

サターンに「同級生」は?

——その棲み分けはどんな基準で?

多部田　あくまでも例えですが、「同級生」も内容を徹底的に直せば、PSへの移行も可能だと思うんです。ただ、あのゲームが本来狙ってるところ、そしてユーザーが期待してるところがそれでも出せるかと言ったら疑問ですよね。それは、原作のエルフさんへの冒瀆だとも思うんです。売りたいがためにタイトルやキャラだけ流用させてよという形は取りたくないので、そういった意味では、体制的に出せるかどうかでタイトルの振り分けってのはありますね。

—— 逆にサターンで出ないのは?

多部田　これも例えばの話、「ときめきメモリアル」は、ゲーム総合誌での期待値や人気投票のポイントが、サターンはPSの半分程度なんですよ。まあ、「プリンセスメーカー」の動向も見ないと結論は出せませんが、育成ゲームはPSのユーザーのほう

チーフプロデューサー　多部田俊雄

1963年生まれ。蟹座のA型。15歳の春にパソコンに触れて以来、業界内でアルバイトを始め、プログラマー、ライターを経てNEC-HEに入社。

月末の日曜はお待ちかねのお仕事日！3人とも歌に映画にテレビと大忙し

月〜土曜日の厳しいレッスンが済むと、待望の日曜日がやってくる。この1日は3人のうちの誰かを特訓したり、マネージャーとコミュニケーションをとって信頼関係を円滑にするなどの調整をするのが基本だ。だが、月末の日曜日だけはちょっと特別で、コンサートを開いたり、CDのレコーディング、写真集の撮影など、アイドルとして何よりも大切な〝仕事〟がある。いずれも美麗なグラフィックと音声が楽しめるのが最大の魅力！　さらに、結果が大成功なら7人のライバル達に差をつけ、人気で追い抜くことも可能という、千載一遇のチャンスでもある。ちなみにこのサターン版は「デパート屋上営業」、「アイドルびっくりカメラ」、「アイドル駅伝」など、イベントが大幅に追加されていて、3人の活躍の場がさらに広がった。

レッスンも大切だけど、アイドルの本業はもっと大切。お仕事の成否には、魅力や音感などの資質が影響するので、普段の積み重ねが重要だ。

写真集の撮影

写真集は魅力が命のアイドルならば必ず通る道。いつかは何万、何十万部と売るようなトップアイドルになりたいね。ところで、下着姿の写真もあるとか？

コンサート

CM出演

CM出演は知名度アップの証？　パソコン会社に化粧品、食品関係……いずれにしても、それぞれの個性に合ったものに出演させたいところ。サターン版には「B級CM出演」が追加されるそうだけど、どんな内容なのかな？

かご理解あるのかなと。

——要望が高まれば可能性は？

多部田　ユーザーの皆さんの声が大きくなれば、検討ということもありますが、なかなか難しいですね。

——では、「誕生S」に続く今後のサターンでのラインナップですが、本誌の移植希望でトップの「同級生」などは入ってきますか？

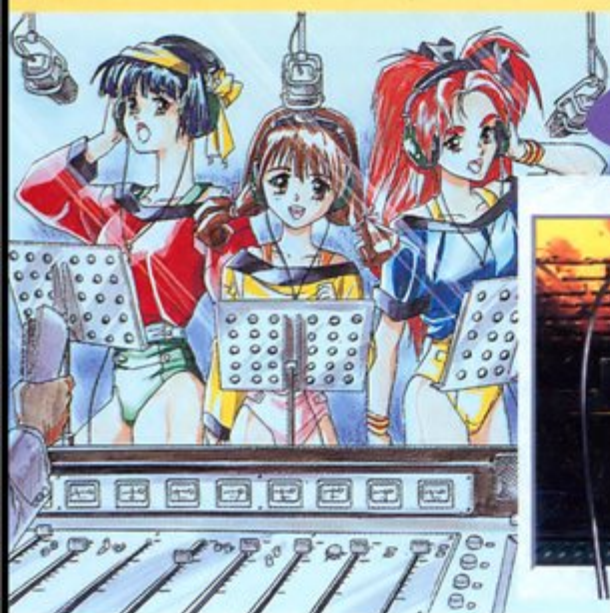
多部田　実は、サターンはかなり前から着手してましたので、「誕生S」に続いて「モンスターメーカー」の戦闘シミュレーション、いわゆるウオーゲームタイプが近日中に画面公開できますね。そして、〝エルフさん系統〟も意外と早い時期に出てくると思いますよ。エルフさんは「同級生」以外にも、いい作品がたくさんありますからね。「DE・JA」や「遺作」など、システム的に斬新なものが次々と出てきてますから、バリューにこだわらず、コンシューマーナイズが適当であるなら、どんどんエルフさんにお願いしたいと思っています。

女の子はこう描くべし!?

——さて、「誕生S」ですが、開発状況はいかがですか。完成度は？

多部田　70〜80%ぐらいですね。システムはすでにできていて、描き起こしのビジュアルを入れているところなんです。10月には追加の曲も完成します。パソコンからPCエンジンに移植する時もかなりバージョンアップしたんですけど、それをさらによりもさらに変えてるんで、プレイ感覚っていうのはほとんど別のゲームですね。スケジュール決めて育成していくという基本部分は変わりませんが、歌の曲数を圧倒的に増やしたり、イベントをほとんど刷新して、数も倍にしたりとか、声も大半取り直しましたし。特に、前回は容量の問題でライバルの性格づけが弱いっていうのがあったんですが、これも解消しています。

——ユーザーの期待を裏切らない仕上がりが期待できそうですね。

多部田　新しいハードに向かい合うことで、もう一度自分達を見直しつつ、新たな技術力の構築していきたい。また、〝美少女系〟を先駆的にや

たいていは真面目に仕事をしてくれるけど、時には失踪、はたまた同棲発覚なんてことも!! アイドル稼業たるもの、スキャンダルだけは避けねば!

ただいま開発中!

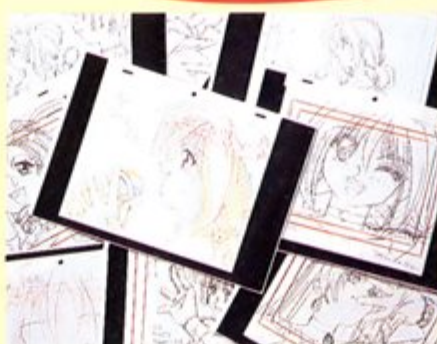
現在、来春の発売をめざし急ピッチで開発進行中。スタッフの心血が注がれています。

さらに7人のライバルが彼女達を阻む!

「自己を磨くためには、良きライバルも不可欠」と言われるとおり、この作品にも7人のアイドルがライバルとして登場します。PCエンジン版ではあまりパッとしなかった彼女達ですが、サターン版ではオリジナル曲をひっさげて、ますます熾烈な闘志を燃やしてくるとか。う〜ん、楽しみ。

サターン版パワーアップ

オリジナルオープニングそしてイベントや新曲がたっぷり追加

サターン版はすでに発売中のPCエンジン版に比べても、システムのリニューアル、イベントの大幅増加、多数の新曲の追加など、見どころ・聞きどころも目白押しだ。続報にて詳細をお知らせする予定。

左はオープニングビジュアル用のコンテ。そして右は追加イベント用の原画のごく一部だ。単なる移植なんかじゃない。

ってたということでは、いわゆる"ドットクォリティ"においてはものすごいノウハウの蓄積があるんですよ。それを色数の多い32ビット機の中に広げ、どこまでできるのか挑戦していきたいし、ユーザーの皆さんも期待してほしいです。色数が多いというのは、下手なドッターでもそこそこは描けるんですけど、上手いドッターがやれば、さらにすごい絵を描きますよ。今回だって、「女の子はこう描くべし」みたいな感じで根性入れて、血管浮き上がらせてマウス握ってる人とかもいて(笑)、それは作品から伝わると思います。ある意味、コンシューマで「美少女ものを本格的に始めてしまったメーカー」として、その辺への責任ってのは大きいと思うんですよ。ただ、美少女ものだけがウリではないので。

——今後は、アクションなども?

多部田　ですね。でも格闘モノもすでにやりつくされてますから、新境地を模索していきたいですね。新しい発想で、なおかつユーザーに媚びるところがないものをやってみたい。新体制のもとで、NECグループの技術力と資金力を結集して、優れた機材環境と優秀な人材達が一定期間集中的に力を入れて作る作品を、サターンユーザーの皆さんには次々に楽しんでいただけると思います。

NECアベニュー作品の移植に期待せよ

NECアベニューは、移植希望で今月トップにいる「同級生」シリーズや、「モンスターメーカー」シリーズの制作、また「スーパーダライアス」といった硬派な作品の移植も行ってきた。「誕生S」以降のラインナップは、まだ明らかにはできないが、すでに動き始めている。期待して待っていてほしい。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度―20%

- ●日本クリエイト
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ADV

あの人気コミックスのゲームが移植決定!!

現在も講談社週刊ヤングマガジンで連載中の「3×3ＥＹＥＳ」が、サターンソフトとして発売される。本作はまずパソコンのウィンドウズ用ゲームソフトとして発表。今年の８月にはＰＳにも移植され、サターンユーザーのファンも悔しい思いをしたことだろう。しかし残りものには福ありのことわざどおり、サターン版は開発元の日本クリエイトが、ビジュアルを見直し、新たに新作カットを追加するなど、いわば完全版として移植・発売することになった。

サザンアイズ 3×3EYES 〜吸精公主〜

サターン版は新たにフルアニメオープニングが追加!!

フルアニメーションで流れるオープニングは南町奉行所の西井正典氏が自ら指揮をとり、精鋭スタッフが制作にあたる。アニメーション制作のプロ集団が作るオープニングだけあって、曲のタイミングに合わせたカット割りなど、テレビアニメの雰囲気を再現。これは他機種にはない、まさにサターンユーザーのためだけに制作されたもの。これに伴い本誌はオープニングの絵コンテを入手！　コンテにはラフに描かれたパイの姿とともに、表情やアクションのひとつひとつに細かい指示が入っているのがおわかりいただけるだろう。

これがサターン版だ！

これはあくまでもイメージ画面で、実際のゲーム画面とは異なる。また、ウィンドウ部分も若干の変更があるかもしれない。ＰＳ版はかなりのクオリティを誇っていたが、聞くところによるとサターン版はＰＳ版を上回るクオリティになるということだ。これで声優さんたちの声が入れば、まさにアニメと同じ雰囲気が味わえるよね。

吸精公主　ストーリー概要

本作はシナリオの流れが２種類ある。①若返り事件……四川省奥地の小さな村で泉の水を飲んだ者が若返るという奇妙な現象が起こる。②ビル腐敗事件……風水鑑定により最高の立地条件の基に建てられ、繁栄を約束されたビルの中が腐る事件が発生する。プレイヤーは八雲となって行動しどちらかの事件に出向き、もう一方の事件に加わっていくのだ。

辻谷氏が主題歌を熱唱

オープニングで流れる曲は、今回の物語の主人公である藤井八雲役の辻谷耕史氏が歌う。辻谷氏自身が八雲の心情を書き表したこの歌は必聴ものだぞ！

家庭用機に本家が初参入!!

日本クリエイト社長 板倉氏に意気込みを聞く！

日本クリエイト 代表取締役
板倉由次氏

パソコン版の「3×3 EYES」シリーズを手掛け、当時衰退に向かっていたADVに、再び脚光を浴びせた偉いお方。「吸精公主」を引っ提げての初参入だ。

本誌■家庭用機に参入するのは今回が初めてですよね？

板倉■そうですね。ですから、かなりのパワーをもってサターン版を投入しようという意気込みを感じとってもらえると思います。追加するオープニングのアニメは2分近くあるんですが、その間、えんえんとアニメーションで動き続けるという。そこに費やす枚数は、約3,500枚から4,000枚でしょうか。サターン版のオリジナル要素として組み入れるために現在制作中です。また、ウィンドウズ版もＰＳ版もビジュアルに関する評価が高いのですが、それにも増してサターン版は良くしたいと強く思っています。だから他機種版をプレイされた人も、思わずうなっちゃうデキになりますよ。

本誌■２枚組で発売されると思うんですがそこのところは？

板倉■決定ではないですが、できればサターンユーザーのために＋αをつけて……。

本誌■２枚以上になる？

板倉■まだどうなるのかは未定なんです。コスト面とかこれからツメの作業に入るんですけれど、ユーザーに低価格で提供したいということもありますし、そこらへんがクリアされるのであれば……。

本誌■シリーズ１作目もリリースするという予定はありませんか？

板倉■前作のストーリーもおもしろいものになっていますから、提供したいのはやまやまなんですけど。まあ、反響しだいでしょうか。

本誌■逆に３作目とかの予定は？

板倉■この「吸精公主」を購入したユーザーさんに、受け入れられなかったら違う路線に変わる可能性とかもあるでしょうし、逆にユーザーさんが続編等を期待するのであれば、十分可能性はあります。

本誌■最後に本作について思うところをお聞かせください。

板倉■今回はやはり自社ブランドでの第１作目ということで、スタッフにプレッシャーがかかってるというのは確かです。その目に見えないパワーが作品にどう反映されるのかというのを期待していただければな、と思います。自分達が小説とか、映画とか、いままであった既存のメディアの中で受けたものを、ゲームで新しいユーザーさんに伝えていきたい。これが私達作り手側の意識です。ちょっと、現在の社会は昔に比べて愛とか友情とか(笑)、そういうものに触れる回数がどんどん少なくなってきてると思うんで、そういう部分、喜怒哀楽をゲームの中で味わっていただきたいですね。やっぱりゲームでも、プレイし終わった後、何か残らなきゃダメだと思うんですよ。良質な映画とかといっしょで、もう一度観たい気持ちにさせるという。そういう位置づけに「3×3 EYES」がなればいいなと思ってます。

3×3EYESといえばやっぱりコレ！

●超豪華メンバー集結

原作はもちろん高田裕三氏。構成に宮島徹氏（週刊ヤングマガジン編集部）。シナリオ、キャラデザインに南町奉行所。脚本は山崎理氏。作画監督には西山正典氏という強力な布陣で制作される。

●アニメ制作は南町奉行所

南町奉行所とは「戦国奇譚　妖刀伝」、「トウキョウバイス」、「暗黒神伝承　武神」等、オリジナルビデオを中心に多数のアニメ制作に携わる。最新作にビデオアニメ「真・女神転生」がある。

●声優陣による全セリフ音声データ化

５日間を費やしたアフレコの音声データは約10時間分にも及ぶ。キャストはビデオシリーズのメンバーをそのまま起用。藤井八雲役の辻谷耕史、パイ・三只眼(さんじやん)役の林原めぐみ、その他に西村智博、折笠愛、小森まなみ、榊原良子、若本規夫など豪華な顔ぶれだ。

●サターン版は80カット以上追加・訂正

サターン版はビジュアル・アニメーション部分がパワーアップ。80カット以上に及ぶオリジナル＆リニューアルカットが入るぞ!!

モンスターと闘う八雲のイメージ画面。よく見てもらえればわかるように、アニメのセル画のような処理がされた八雲とは対象的に、アメーバ状のモンスターのグラフィックがCG風に表現されている。サターン版では絵の統一感はもちろん、このような追加修正も加えられる。

八雲たちの敵となる娑妃(サンファイ)。声を演じるのは「ニューステーション」のナレーションでもお馴染み、榊原良子さん。声優さんが豪華なのもこのゲームのウリのひとつ。もちろんキャラのイメージに合った声優さんを起用しているので、違和感を感じることなくプレイできるハズだ。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度――70%

待望のSF格闘アクション

ギャラクシーファイト

●サンソフト
●11月発売予定
●5,800円（税別）
●ACT（対戦格闘）

初公開のサターン版タイトル画面だ。と言っても業務用と違いがわからないかも。この画面で「ギャラクシーファイト!!」と叫ぶ(!?)ところまで同じだぞ。

初公開サターン版の画面だ!!

ギャラクシーファイトって何?

「ギャラクシーファイト」がサターンに移植されると聞いて、涙を流して喜んでいる読者も多いことだろう。知らない人のために解説しておくと、この「ギャラクシーファイト」とは業務用で今年発売され、大人気だったSF格闘ゲームなのだ。他の格闘ゲームにはなかったSF調の世界設定や、渋いグラフィックが特徴だ。今回のサターン版では業務用で高かったCOM戦の難易度を多少低めに再調整し、しかもイージーモード以上でクリアするとラスボスが使用可能になるなど、アレンジ要素も満載されているぞ。

こちらも初公開のゲーム中の画面。この渋いグラフィックがいいよね。もちろんキャラの音声なども再現されている。

みんなぁ～見てるぅ～？

有名なルーミちゃんの挑発。この挑発が君の家でできる日は近いゾ。

最強は誰だ!? 続々と集結する銀河系の戦士達!

ROLF ロルフ

愛機シルバー号を駆り、星々をめぐる冒険家。人々から銀星の英雄と呼ばれる。ブーストパックを内蔵していて、力強い闘いをする。

JURI ジュリ

戦災孤児で、殺し屋、スパイなど生と死の狭間を生きてきた女盗賊。強さと美しさにこだわり、持ち前の素早さと足技で相手にスキを与えない。

KAZUMA カズマ

強者を探し、ロルフとともに星々を渡り歩いている武術家。ローウェと戦い、死んでしまった父を超えるべく修行の旅を続けている。

G.DONE G・ドーン

何かの事故で記憶を失い、自分が何者なのかわからぬまま生きてきたが、誰かが自分を呼ぶのを感じ、その声の主を捜している。

MUSAFAR ムサファー

軍事帝国ファキールの送り出した格闘ロボット。バイオブレインとして捕虜の脳を使用し、戦闘データを集めるため強者を捜す。

早くも移植決定!!

業務用との違いがわからないほどの完成度を見よ!!

この特報の画面写真を見て、業務用の画面だと勘違いしている人はいないかな？　ここで載せている画面は、すべてサターン版の画面だ。全体のグラフィックやキャラクターのアニメーションなども業務用と比べて違いがわからないほどの移植度なので業務用をやり込んだ人でも納得がいくハズ。これでも完成度はまだ70%ということなので、発売時にはもっと良くなっているかもしれないぞ。

あちゃ、おちゃ、げんまいちゃも健在！

これは、相手に決められると屈辱的なルーミの必殺技。本当に「あちゃ、おちゃ、げんまいちゃ」としゃべって技を出しているのだ。知っていたかな？

勝利画面も

相手に勝った時などに表示されるキャラのバストアップ画面もこのとおり。

華麗なる必殺技も完全に再現されているゾ

「ギャラクシーファイト」といえば、ハデな必殺技を繰り出して相手を攻撃するのがサイコーに気持ちよかったよね。もちろん、このサターン版でも必殺技はすべて移植されているので存分に堪能することができるゾ。肝心のコマンド入力はサターン付属のパッドでも出しやすいので安心してくれ。

ローリングスライザー

ハンマーブレイク

ジャイアントナックル

ストライキングナパーム

ブルプレス

スーパーアルバン

家で遊べる日が待ち遠しいのだぁぁ～

GUNTER
ギュンター

修行に熱中し、妻と行き違い離別した部族の戦士。占師の予言により大いなる敵から部族を守るため、また己を鍛えるため、戦いの旅に出る。

ALVAN
アルバン

1000年前フェルデンの襲来により壊滅した惑星ローザリスの王子。魔術にたけ、様々な魔法攻撃を得意としている。額の角は一族の象徴でもある。

ROOMI
ルーミ

別の世界でも有名になりたくて、父親との大ゲンカの後、家を飛び出した脳天気な少女（？）。野生の森で育ち人並はずれた勘と瞬発力を持つ。

俺達もいるぜ！

ボーナスくん

真の格闘家を目指し、強者と戦うべく星々をめぐり歩いている。

ヤコブ

どんな相手にも化けられる能力をもつ、ルーテシアの聖地を守る動物。

　※画面はすべて開発中のものです。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 40%

ファン待望!! 緊急リリース

本格ファンタジーRPG

アルバートオデッセイ外伝 ALBERT ODYSSEY LEGEND OF ELDEAN

もっともっとサターンでRPGをプレイしたい……、その欲求不満も解消!! サターンには不足気味といわれてきた本格ファンタジーRPGリリースの情報が飛び込んできた。

●サンソフト●12月発売予定●価格未定●RPG

SFCのアルバートの世界がついにサターンに進出!?

過去にスーパーファミコンで発売されたRPGシリーズの外伝だが、旧作はシミュレーション要素が色濃かった。今回、世界観はそのままに、純粋なRPGとして新たに開発中なのがこの「外伝」。正統派のRPGを楽しみたいファンには朗報だぞ。

⬅主人公パイクは人間でありながら、鳥人ハーピーに育てられた。ここは、その故郷になるのだろうか。緑深い森の中でハーピーたちが集う。

⬅ファンタジーRPGには欠かせない、出会いと別れの場所、酒場。サターンらしく、ディテールが細かいぞ。キャラの表情も豊かだ。

RPGのオモシロさを満喫!! バトルはキュート&ダイナミック

バトルも本格RPG仕立て。コマンド入力方式で、多彩なパーティキャラたちが、ド派手な攻撃を繰り広げていく。細やかなアニメーション、そして、合わせてキャラの声も!! ベーシックだけど、演出は派手、これがサターンRPGの真骨頂だ。

⬅鳥人アモンの特殊攻撃「イーグルダンス」。キャラの設定からして、音や声での演出も、とびきり派手なのが期待できそうなのだ。

⬅各キャラはそれぞれ独自の特殊攻撃を持つ。竜人エルダーの特殊攻撃「アシッドブレス」。迫力はあるのにどこかかわいらしいアニメーション。

⬅ぐわっ!! と声が出るかどうかはまだ未定だが、味方キャラが攻撃を受けるシーンも、美麗グラフィックを生かしてとても痛そうな感じが出ている。

登場人物

パイク 主人公
魔術師に石に変えられてしまった親代わりのライアを救うため、父の形見の由緒ある短剣を手に旅立ってゆく。

レオス
巫女であり、ソラスの街の代表者。武器を持たず、体術と高度な回復魔法を扱う。

アモン
鳥人族のキザで陽気なニューハーフ戦士。俊敏さを武器に空中から敵に一撃を加える。

エカ ヒロイン
神官の娘ながら、酒場で歌姫をして暮らしていた。手先が器用で、パイクの片腕として、飛び道具、回復魔法を操ってパーティを助ける。

キャロル
魔法使い。わがままで甘えん坊だが、その魔法の能力は計り知れないものを持っている。

エルダー
誇り高き竜人族の戦士。得意の二刀流とブレスで攻撃する。仲間思いで心優しくもある。

STORY

勇者アルバートたちが活躍した時代から数百年が過ぎ、人間と魔物たちの間には穏やかな関係が生まれていた。が、その協定を破ったゴブリンたちがある村を襲い、ひとりの赤ん坊が残された。ハーピーに育てられた、その赤ん坊の名はパイク。母代わりのライアを救うため、旅立つ時がきた。

※画面はすべて開発中のものです。

X JAPAN

Virtual Shock 001

●セガ ●10月20日発売予定 ●6,800円 ●ETC ●1人プレイのみ

Dec.31.1994…「白い夜」にカメラマンとして潜入!

"SEGA SATURN PRESENTS" ——昨年の12月30・31日東京ドームで行われたX-JAPANのライブ「青い夜・白い夜」にはこんな冠がついていた。その日から10カ月あまり……ついにその全貌を明らかにした「X JAPAN Virtual Shock 001」。内容はビデオクリップとアドベンチャーゲームの融合と言った方が話が早いかもしれない。これで初めてサターン、いやTVゲームに触れるというファンに一言。キミの忍耐強いプレイがより多くの映像を引き出すカギになるぞ。隅から隅まで探りまくれ!

あの夜の熱狂がサターンで蘇るなんて夢のよう。CD-ROMだから音質もバッチリだ。

X JAPANに会いたい! けどそうカンタンには会えない!

スタッフはほとんど外人。いやー英語の勉強にもなるっすー。

プレイヤーはカメラマンとしてバックステージに入ることが許される。まずはライブ前のメンバーのショットを撮えるのだが、アイテム、パスなどをゲットしつつ進まないと彼らには会えない。めでたくシャッターチャンスが訪れたらバシバシ撮りまくろう! 幸運を祈る。

PATA

衣装係に頼まれてPATAを探す。彼って巨人ファンだったっけ?

TOSHI

TOSHIはスタンドにいるところをキャッチ! 余裕の表情だね。

最初はなかなか入れてもらえないYOSHIKIの楽屋。ようやく入れたと思ったら、こっ、この白いお部屋は…!?

SHOCK!

ライブ前の緊張感が伝わる舞台裏。一度見た場所も後で再チェックを。

HEATH

HEATHにはミネラルウォーターを届けに行くと会えるぞ。

HIDE

HIDEは酒をご所望。バーボンとか飲ませるとんでもないことに……。

YOSHIKI

白いピアノの上には紅のバラ。そしていつしかYOSHIKI・イリュージョンの世界へ……。

いよいよライブ本番! これがサターンで見るX JAPANだ!

RASTY NAIL

この曲は映像を自由に編集できる。誰を狙う?

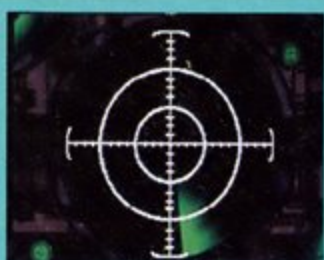
舞台裏の撮影を終えるとライブ開始のアナウンスが。演奏が始まった時の感動はビデオ以上かも!? エンディングまでもうひと息だ!

X is '92年、活動の場を世界に広げXからX JAPANへ。最速かつドラマティック、ファッショナブル…彼らの音楽性は他の追随を許さず、最も刺激的なロックバンドとして君臨し続けるのだ。

PRODUCER
: KAICHIROU FURUTA
(F PROJECT)

PROGRAM
: CHONGMING SHI
SHUANGCAI CUI
CAMERA
: KYORITZ

特報!!
SPECIAL REPORT

完成度－60%

●イマジニア　●12月15日発売　●6,800円
●シューティング　●2人同時プレイあり

アイレムのアーケード傑作が完全移植で復活！

アイレムが'93年に発表したアーケードゲーム「海底大戦争」が、完全移植で登場／　これは海底を舞台とした個性的な横スクロールシューティングで、その完成度の高さと特殊な世界観が、今もなお一部で根強い人気を誇っている作品だ。圧倒的な攻撃力を持つ潜水艦を駆り、敵をせん滅する快感を味わってほしい。２人プレイも可能だ。

サターン版だけのオリジナル動画デモも追加

なんとサターン版には、アーケード版にはなかった動画デモが追加されている。

敵艦と深海で戦闘を繰り広げる。魚雷戦と渋い音声がカッコいい／

緻密なグラフィックと独特のプレイ感覚に酔いしれる

新型潜水艦の航海は極寒の南氷洋から始まる。パワーアップアイテムでレベルを上げながら突き進み、ラストに控えるデカいボスを倒せばステージクリアだ。ちなみに移植作業は、メガドライブソフトでおなじみのシムスが担当。精密なグラフィックを完全に再現

通常のシューティングとは異なり、全体的にゆったりした動きだが、それが「海底大戦争」の魅力でもある。

今回の紹介は１ステージのさわりだけだが、次号では水深2000mの超深海に至る各ステージや２人プレイなどをお見せできる予定。操作感覚はかなりいい感じに仕上がっているので、完成版は期待できる！

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度──85%

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

オフワールド・インターセプター エクストリーム

- ●BMGビクター
- ●11月22日発売
- ●5,800円
- ●シューティング
- ●2人対戦プレイあり

賞金首を追って無法惑星の道なき道を駆け抜けろ!

突如として公開されたこの作品、形こそポリゴン表示によるオフロード4輪ゲームなのだが、速く走ることや華麗なコーナリングを決めることが目的の、一般的な「レースゲーム」ではない。それでは何なのかというと、めちゃくちゃ起伏に富んだ大自然の中で、暴れまわる悪党を狙い撃ち、熱い弾よけと爽快なジャンプ機能でシビれまくる、ゲーム感はいわゆる「シューティング」なのだ。モロに反射神経重視のワイルドさがナイスだぜい!

一人プレイはこの動画デモで綴られるストーリーモードがメイン。各惑星に点在する賞金首を捕獲して、車をパワーアップさせろ。

迫力のドライバー視点

プレイ中の視点は、自分の車を後方から眺めるものと、余分なものは表示しないドライバー視点の2つ。もちろん、こっちのほうが迫力あり!

道は自分で開け!

このゲームに決まった道はない。どんな起伏もひたすら前へ走るだけ。上品ぶった「レース」じゃなく、命をかけた「シューティング」なのだ。

背後の取りあいが熱い2P対戦!

2人対戦プレイは邪魔者なしの1対1。相手のマシンを破壊すれば勝ちだ。バックにつかれたら、互いの位置を入れ替えるワープポイントで逆転だ!

俺のマシンを見ろ!

悪党にかかった賞金で、誘導ミサイルの補給や車の性能のアップなどを行う。ちなみにコンティニューは、自分のクローンを買う。ゲゲッ。

1対1の対決!

各惑星のラストシーンには、そこを牛耳るボス格の悪党がいる。ヤツのマシンと一対一でサシの勝負だ! さあ、おとなしく捕まって賞金になれ!

これから面白くなるBMGビクター

編集部　インタラクティブ・エンタテイメント事業部宣伝課の伊藤さん、BMGビクターはどんな会社なんでしょうか?

伊藤　BMGビクターは、1987年9月に設立されたレコード会社ですが、世界の音楽産業における5大メジャーの1つです。最近はシャ乱Qや福山雅治など、多くのアーティストが在籍しています。また、マルチメディア分野にも積極的に進出していて、米国クリスタルダイナミックス社のゲームソフトを中心に、パソコンのCD-ROMソフトを提供しています。

編集部　では、サターンでも同様の展開が?

伊藤　当面は、パソコンでも好評の「ホード」や「3Dベースボール」を予定していますが、サターンでは他のソフトメーカーの作品も販売していきたいと思います。サターン市場は、教育ものやデータベース関係が充実してくると、もっと面白くなるでしょうね。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—70%

広井王子 田中公平 藤島康介 あかほりさとる の
四大著名人が放つ セガの超大作アドベンチャー

写真の一番左はセガの副社長、入交昭一郎氏。一番右はCS研究開発本部長の重田守氏。ヒロイン役の横山智佐さんは、「サクラ大戦」の主題歌も歌う。ハカマ姿も似合っていたぞ。

●セガ●'96年春発売予定●価格未定●ドラマチックアドベンチャー

去る9月19日、セガの「超大作ゲーム発表会」が行われた。その超大作とは、「サクラ大戦」という名のアドベンチャーゲームだ！　驚くべきことに、「天外魔境」で有名なレッドカンパニーの総帥、広井王子氏が総合プロデューサーを務める。さらに制作関係者の面々も、構成・脚本にあかほりさとる氏、キャラクターデザインに藤島康介氏（当日は欠席）、作曲・音楽監督に田中公平氏と、各界を代表する顔ぶれが参加。発表会には、このゲームのヒロインである真宮寺さくら役の横山智佐さんも出席し、会場に華をそえた。セガも過去最高の制作費をかけてこのゲームに臨むとのこと。これでは期待するなっていわれても無理な話だよね。

各界のトップが集結!!

実は広井氏と田中氏は前に「ミュージカルを作りたいね」と話し合っていたらしい。それから数年が経ち、セガからゲーム制作の依頼があった際に、各著名人に広井氏がいきなり（笑）話を持ちかけ、こんなにも豪華な顔ぶれがそろうことになった。

広井王子氏

「天外魔境」シリーズの生みの親。そのほかに、アニメや漫画の原作、小説など、マルチな活躍で有名だ。

田中公平氏

「機動武闘伝Gガンダム」や「トップをねらえ！」の作曲者。今回は11曲の歌曲も期待せよ！

藤島康介氏

言わずと知れた超うれっこ人気漫画家。「ああっ女神さまっ」や「逮捕しちゃうぞ」で人気爆発。

あかほりさとる氏

アニメや小説でいまや引っ張りだこのシナリオライター。本作はかなり楽しく仕事ができたという。

サクラ大戦とは？ 帝国華撃団とは？・その謎に迫る!!

気になるストーリーだが、時は大正十二年。怪僧・天海の率いる黒之巣会が徳川幕府再興を掲げ、国家転覆を狙って侵攻を開始。その動きに対し政府は帝都・東京を守るため秘密部隊、帝国華撃団・花組を結成する。ここに帝都の運命をかけた大戦が始まった。

えっ・・・
き　君が・・・
帝国華撃団の・・・・！？

本作は全10話のシナリオ構成で、各話はこのようなストーリーシーンとシミュレーションシーンがある。

サクラ大戦の時代背景設定

「サクラ大戦」は明治40年に発表されたＳＦ架空戦記読み物の元祖である鈴野十浪の小説「サクラ」を広井氏がアレンジし作り上げた物語である。

プレイヤーは帝国華撃団・花組の隊長である海軍少尉、大神一郎となって６人の少女たちとともに戦いに身を投じることになる。対する黒之巣会は齢400歳を数える天海を総帥とする妖術集団。なかでも死天王と呼ばれる者たちは、それぞれが魔道を極めた強者であるという。

帝国海軍少尉
大神一郎

このキャラがプレイヤーが操る海軍少尉の大神一郎だ。少女たちと帝都を守れ！

戦闘服をまとった帝国華撃団の花組メンバー。こっちの格好も似合っている。

藤島キャラの魅力爆発!!

帝国華撃団・花組は霊子兵器を操り、降魔迎撃が担当の部隊だ。普段、彼女たちは劇場のスターであるが、出撃命令が下れば帝都を守護する戦士となる。少女たちだけの部隊である理由は、霊子兵器のマッチングテストで性能を十分に引き出せるのが若い女子だったことにある。そのなかでも彼女たちは、「魔」と戦うために世界各国から集められた優秀な隊員であり、秘めた力を持っているらしい。

真宮寺さくら

氏　名　真宮寺さくら
年　齢　17歳
生年月日　1906年7月28日
身　長　155cm
体　重　44kg
スリーサイズ　82 / 56 / 81
血液型　A
出身地　群馬

本作のヒロインで、ホクシン一刀流の使い手である。横山智佐さんの熱演に期待がかかる！

桐島カンナ

氏　名　桐島カンナ
年　齢　19歳
生年月日　1903年9月7日
身　長　197cm
体　重　78kg
スリーサイズ　93 / 70 / 98
血液型　B
出身地　沖縄

拳法の使い手で怪力の持ち主。明るい性格のカンナに声を吹き込むのは田中真弓さんだ。

アイリス

花組のマスコット。実は一番の超能力の持ち主である。声を演ずるのは西原久美子さんだ。

神崎すみれ

神崎重工の令嬢で、さくらに対して意地悪を働く。ベテラン富沢美智恵さんの好演技が光る。

マリア・タチバナ

射撃の名手。戦闘では非情な面もあるが、心根はやさしい女性。高野麗さんが声を担当する。

李紅蘭

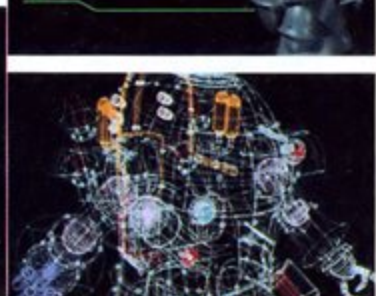
中国人なのに、なぜか大阪弁で喋る天才科学者。渕崎ゆり子さんの大阪弁にも注目しよう。

リアルさを追求した無骨なアーマー"光武"を解剖する！

花組隊員が搭乗する光武の主動力源は、当時主流の蒸気ではなく霊子機関と呼ばれるもの。これは搭乗者の精神や肉体にかかる負担が大きく、実用化は懸念されていたが、超能力を持つ少女たちが搭乗することで問題はクリアされた。

これはあくまで戦闘時のイメージ画面だが、光武がどんな戦いを繰り広げるか楽しみだ。

ＣＧでリアルに描かれた光武は、まさに兵器と呼ぶにふさわしい重厚感がある。

光武は当時の最先端技術の結晶。細部に至る各ユニットや透視図の設定もすごい！

光武の銃口が火を噴く!!

右手から鈍い光が輝く。ほかにどんな装備を内蔵しているのか？

SPECIAL INTERVIEW

ミュージカルをやりたいという話から始まった「サクラ大戦」。総合プロデューサーとして指揮をとる現在の心境を聞いた。

本誌■キャストがかなり豪華で、これだけでも、かなり期待されると思うんですよ。そのあたりのプレッシャーとかは？

広井■いや、プレッシャーはないですよ。うん、ものすごく楽しんでやってますから。今回は、プロデューサーなので自分でゲーム設定とシナリオは直接やってないです。そういう意味でプレッシャーはないんですよ。イメージっていうのが自分の中にあって、それを関係者のみなさんにお渡しするじゃないですか。僕の中のキャラクターのイメージも声優さんが声を入れる瞬間にまた別の生き物になるわけです。その楽しみっていうのもあるんですよね。その自分の思い描いたものがどんどん良くなっていく楽しみっていうのはね、こりゃあこたえられないですよ。

本誌■設定がものすごく新鮮というか、斬新というか……。すごい要素がいっぱい入っているな、と感じたんですけど。

広井■日本人のアイデンティティみたいなとこへ立ち戻ってみたいと思ったんです。大正時代は日本人が日本人でありながら非常に西洋的でモダンなところを取り入れていた。形は西洋を取り入れているんだけど、精神は日本人を残している時代があったんだって……。

本誌■大正十二年というと関東大地震の頃ですか。

広井■震災前です。そこから先にかけては、できれば続編でやっていこうと思っています。背景なんかはその頃の写真を取り込み・加工して使っています。サイバーパンクな列車に光武を乗せて、浅草の地下から出てくるみたいな……。

レッドカンパニーの会議室で本作の設定や開発秘話、意気込みなどを、熱く、ときには面白く語ってくれた。

本誌■お忙しいのによくこんな企画を。

広井■企画はねえ、歩いててもボロボロ出ちゃうんですよ。

本誌■今回はプロデューサーという立場なんですが、特に気を遣われていることはありますか？

プレッシャーはない！楽しんでやってるから

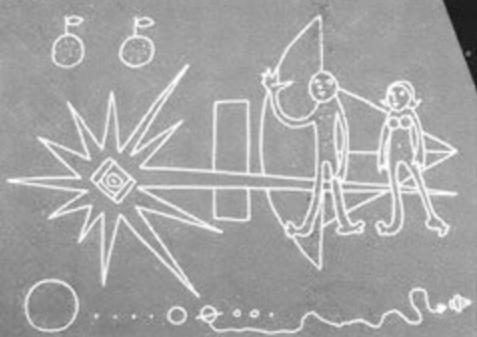
広井■みなさんに、できるだけフリーな状態で作ってもらえるように心掛けてます。まあ、やれっていうよりやろうよっていうスタンスですね。歌ははじめ50曲あったんですよ。それは絶対無理なんで、24曲まで減らして、それが7曲になっちゃって、公平さんが泣いちゃって(笑)。結局全11曲に落ち着いたという……。

本誌■プロデューサー冥利につきますね。

広井■藤島さんなんか、キャラクターデザインを頼んでるのに、コンテチェックも俺がやるって、全部チェックしてくれたんですよ。

本誌■このゲームをもとに舞台もおやりになりたいとおっしゃってましたが。

広井■演出家をたてた舞台で、ショウとしても出せるクオリティの高いゲームがそろそろ出てもいいよね。CD-ROMのゲームっていうのは、いろんな要素を含んでいて、それが次世代のものだっていわれるゆえんで、何もコンピューターを使っているから次世代なわけじゃないんですよね。たくさんの要素を含んでいるからこそ違うメディアに派生する余地がある……。で、ゲームというのが核になって、そこからアニメーションと同様にもし舞台も作られるとすると、ものすごいゲームのエンターテイメント性が見えてくると思うんです。そのためにも本作もゲームだけで終わるんじゃなくて、別の形で表現できるエネルギーがこの企画にあるか？　ということを自分なりに提示してみたわけ。いや〜、本当に舞台やりたいですね〜(笑)。

OUJI HIROI

THE CIRCLE OF SATURN

土星人の環

NAVIGATOR : pana

いやーん、とうとう編集部でX JAPANのソフトを拝んでしまいました〜。きっとそれだけのためにサターン買ってしまうお兄様、お姉様もいるかもしれないのよね。その後も活用してね。

p anaへ。How old are you(アンタ歳いくつ)？　30はいってないよね。僕は15歳だよ。

(愛知県・犬山南・15歳)

ぐさっ。悪いけど9年ほど前からPVで遊んでもいい歳よ（足し算なさい)。確かそーゆーコトにしてあったと思う……。で、もひとつ歳のハナシ。

18 歳未満のサターンユーザー♂（オス）の皆さん。X指定が18歳以上というのはキビしすぎると思いませんか。うちのクラスのYなんか小学4年生で男に目覚めたらしいし、脱衣麻雀などは18歳未満でもゲーセンで遊んでいるではないか。オレが特別やりたいわけではないが、せめて15、6歳にしてはどうだろう。やりたいヤツがやればいいのだ！

(兵庫県・エクセレント・15歳)

でもさ、15、6歳の多感なのーみそに、おネエちゃんとゆーものがみーんなあんなむちむちぷりんでホイホイぱんつ見せてくれるもんだなんて植え付けられても困るわけよ……？　それよりキミのお友達とお話ししてみたいわ、おネエさんは。

仕 事帰りの最終電車、秋葉原かどこかのディスカウントショップの手さげ袋を持った1人の女の子が窓ぎわに座っていた。何気なく袋に目をやると、セガサターンの箱がのぞいていた。ショートカットのかわいい女の子だったので、友達になってバーチャファイターでもやらせてもらおうかと思ってしまった。なんか嬉しかった。

(東京都・水色・24歳)

何かミョーなお友達意識が芽生えるから不思議よね。彼女もこんな時間まで残業だったのかな……。2度目に会った時がチャンスかもよ!?

オ レはぶったまげた！　なんとバーチャ2のラウの声優さんは、ラッキーマンの弟子の努力マンや、幽☆遊の桑原でおなじみのあの千葉繁だったのだ。ちなみにパイはマクロス7のブリッジギャルの1人サリーで、アキラはキャプ翼Jの若林君なのだ。それを知ったオレは初めてキャプ翼を見たが、若林君は「10年早いんだよ！」とは言ってくれなかった（当たり前だ)。

(千葉県・沼南カゲ・21歳)

今でこそ桑原で有名な千葉繁氏だけど、アタシは「ハイスクール！　奇面組」の一堂零君時代からのファンですぅ。あと、古川登志夫さんなんかも好きですぅ。今じゃアニメより、もっぱらゲームのほうで声優になじみがあるのが、なんだかなあ……。

待 ちに待ちまくった。その時を一日千秋の思いで待ってたぜ。何と言ってもこの夏休みには山口県にいる大学2、3年（どっちか忘れた）のお兄様がサターンとともに帰ってくるのだ。そしたらバーチャや「ビクトリーゴール」をして遊びまくろう。このために待ってたんだからな。しかしオレの目的はこれだけじゃない。それは兄に「スーパーリアル麻雀PV」を買ってもらうことだ！　が、兄は帰ってこなかった。今度は冬休みに買ってもらうぞ。頼むから帰ってきてくれ。我が兄。そしてサターン……。

(三重県・南国の氷壁・13歳)

まー、なあんて美しい兄弟愛。学年忘れてるあたりが薄情でいいわねー。弟さんの切なる思いが冬こそお兄さんに届きますようにっと。

さて、お次はゲーセンの困ったちゃんのおハナシ……。

ゲ ーセンの対戦で負けて、台を叩いたりしている光景はよく見かけますが、負けた人が黙々とレバーの丸い部分をとれるかとれないかという状態にして去っていったのを目撃してしまいました。このような手の込んだ嫌がらせ作戦についてどう思われますか？　僕はこれに対してすぐさまレバーの丸いのをちゃんと締めておくという作戦を密かに実行しています。

(北海道・グレートちゃぶ台・20歳)

アタシもCOMに怒ることはありますが（おいおい）これって対戦相手に失礼よね、ホント。キミの善行（？）はホメてあげよう、一応。この前もぷよ通の画面をなぐっている少年を見かけたけど、手が痛くなるだけよん。コントローラを投げつけても壊れるだけよん。みんな、作った人の苦労を思いながら、楽しくゲームしようねー。

と、ざーとらしくキレイにまとめたところでオシマイ。じゃまたねー。

●今、万感の思いを込めてFM音源が鳴る。今、万感の思いを込めてドッグレースが終わる。さらば、メガドライブ……。さらば、ゲームギア……。さらば、遥かなる少年の日々……。発売日に購入し、6年以上の歳月をともに歩んできたメガドライブよ！　今でも「アレスタ」と「メガパネル」と「エアロブラスターズ」その他のため、週に一度は稼働するメガドライブよ！　サードパーティの新たな参入にはともに喜び、他社ハードの台頭にはともに憤った友人達。今は音信不通であるが、同じ空間で、同じ時間を過ごした友人達に、ただ一言。「さらば、そしてありがとう」

(千葉県・マーパ・パパ・24歳)

——999（スリーナイン）ですか。時の輪の接する所でまたお会いできれば……。

●メガドライブのコーナーが終わるのは仕方がないが、ゲームギアまで道連れにするのは納得いかないぞ。ゲームギアはまだまだ死んでないし、サターンとは活躍の場が異なるので、食われてしまうことはない（これから新型携帯機が出るのなら話は別だが)。読者レースがなくなるのは許すが、新作情報はきちんとフォローしてくれ。

(東京都・UG.)

——以上、メガドラ読者レース最終回を受けての、瀬賀老人の方々の悲痛の叫びでございました。日本のどこかでメガドラはまだ燃えているのだ!?

●SATURN噂の真相●セガの連打システムロープレ第2弾のタイトルは「連打ヒーロー」らしい。(千葉県・クレイジーじじい)

KANKAN GAKUGAKU

値崩れ、中古は当たり前と思っていたゲーム市場。すでに値段があってないようなソフトもありますが、ユーザーはどんな受けとめ方をしてるのか？

今月のテーマ 「値崩れ反対？ どーなってるのソフトの価格」

●オレは怒ってるぞ。ソフトの低価格化のどこが悪い？ ソフトは内容しだいだろう。いい作品が安く手に入るんだ。感謝するならともかく…。バーチャリミックスは単品として最高水準であるにもかかわらず、前作を買った人を考慮して低価格／ すごいことだぞこれって。プレイステーション(以下PS)のソフト価格と比較すること自体オカシイ。ソニーは企業、そしてユーザーにとってもいい価格を規定したと思う。そしてセガは商売敵に対抗した。商売である以上は当たり前なのさ。安すぎるとクソゲーっぽいなどとぬかすヤツがいたら言ってやれ／「ゲームの価値ってヤツは値段で決まるんじゃない。ユーザーを常に意識したアイデアで決まる」ってな／

（神奈川県・長井泉尚）

●僕は消費者としては値引きに賛成ですが、ユーザーとして値崩れには反対です。面白いソフトや思い入れのあるソフトがダンピングされて売られているのを見ると悲しくなります。CD-ROMは小刻みに発注でき、問屋や小売店の在庫負担を軽減できると聞いています。だから需要を見極めて供給するように調整すればいいのではないでしょうか。そしてなによりユーザーのニーズに応えたソフトを提供することが値崩れを抑止する最良の方法だと思います。

（東京都・デス＝ライダー・19歳）

●社会人ならともかく、学生は1万円近くするようなソフトはめったに買えないので、低価格化には賛成です。それに「クロックワークナイト」や「レイアース」のような小さな子供にも人気の高いゲームが安いのはいいことだと思います。ソフトの値下がりは定価が安いので値下がりもたかが知れているので気になりませんし、価格はだんだん下がっていくものなので、そんなことを気にしていたらとても買えません。ただ、光栄がPSに参入したとたん低価格になったのは少し納得できないものがあります。

（新潟県・桑野浩・15歳）

●少し前のソフトに比べてはるかに安くなっているソフトの価格。そこに値引きが必要かどうか？ 消費者としては諸手をあげて歓迎する。だが、ここで考えてみよう。なぜソフトの価格はベラボーに高かったのか？ ユーザーの待ち(買い控え)と中古市場の拡大が原因のひとつと考えられないだろうか？ 新品が売れないとメーカーも利益にならない。ゆえに単価が高くなる。結局、メーカーがこのまま低価格化をすすめ、ユーザーも定価及び新品でソフトを買うことにより、メーカーにゆとりができ、いずれはユーザーもその恩恵に浴することができると思う。

（埼玉県・モーリー・20歳）

●値崩れがどうということよりも、普通〝絶対にほしいソフト〟っていうのは出たらすぐにプレイしたくなるのが人情ってもんでしょう？ だからしばらくしてそのソフトが安くなっていても文句はないと思う。長く待ちわびたソフトを発売日に手に入れる快感……。そのために少々値段が高くても許せるし、逆にイマイチ気乗りしないソフトなら、しばらくすれば絶対安くなるんだから、それを待てばいいと思う。

（千葉県・石川真吾）

●CD-ROMだとソフトが安い。そんな理由で高価なサターンを購入した人も多いはずです。ソフトの売値はユーザーが決定するのが当たり前／ クソゲーの売値がいつまでも同じなんてのは異常です。また人気ソフトもダブつけば安く売るのが当たり前／ 世の中オープンプライスが増えているのに、定価販売なんて許せません。いかに安く早く買うか、これも1つの楽しみだと思いませんか？ （岡山県・青江隆晴・34歳）

いいたい放題

パンツァーならやれる!?

●今さらだけど／「パンツァードラグーン」クリアしました／ 感無量です。エンディングを見ていると泣けるほど感動しました。私はプレステや3DOユーザーでもあるのですが、このソフトこそが次世代ゲームと呼ぶにふさわしい作品だと確信します。そこでお願いなんですけど、他機種への移植を考えてほしいのです。ハードの枠を越え、全てのユーザーに感動してほしいと思うのです。これだけの作品を作ることができるのなら他機種へのお裾分けくらい造作もないことでしょう。そして夢の共通規格への架け橋にでもなればすばらしいことだと私は思うのですが。

（愛知県・K・N）

けっこーイライラ

●思うんですけど、ゲームを起動した時に出るSEGAのロゴ。スッゲー時間のロスじゃありません？ カートリッジの時はそんなに意識しなかったけど、CD-ROMだと特に。サードパーティのソフトだと、セガのロゴ→自社のロゴと、キャンセルするのも2度手間。ロゴを出さなければもっとスムースにゲームができると思うんですけど、どう？

（大分県・ターザン鈴木・22歳）

いつ頃登場？ 何ができるの？

●私は〝キーボード発売予定〟という貴誌の記事を見てサターンを買ってしまったワケ。ひょっとしたら初歩のBASICくらいできるんじゃないかと……。アプリケーションソフトとキーボードでせいぜい3万円。パソコン買うよりなんぼ安いか。まさか名前やパラメータやパスワード入力に使うだけってことはないだろーし。さんざん騒いだ32bit×2、いろいろと遊んでみたい。ちゃんと発売してね、セガさん、日立さん。

（兵庫県・がんばれゲームギア）

〝ロープレ〟に
こだわるよりも　　まず中身

詠み人:裸の王様

解説 こだわるには事情があるんですけどね。大阪府・セカサターン君の作品でした。みなさんもサターン周辺の問題、現象などをもとに一句ひねってみませんか？ 風流な名前も添えて送ってちょうだい。VOYAGER「サターン川柳」の係まで。

ムズイ!!

●サターンのRPGは難しすぎる／ 私は「ブルーシード」と「魔法騎士レイアース」をプレイしたのだが2本とも最初から難しくてわからなくなりやめてしまった。私がヘタということもあるが、スーファミのドラクエやファイナルファンタジー（以下FF）と比べるとかなり難しい／ ドラクエやFFは最初はやさしく「RPG＝初心者にも楽しめるソフト」ということをよく考えている／ こういったゲームバランスのよさもあってこの2作は人気作になったのではないだろうか？ サターンも見習ってほしいものである。

（茨城県・リナ＝メグミ）

タカラよ……お前もか

●うおぉぉぉ／ ついにサターンで「闘神伝」が出るぜー／ と喜んでいた矢先、タカラがプレステで「闘神伝2」の制作を発表したというニュースが飛び込んできた。キャラ、技が増え、グラフィックが強化されるという。しかも自社制作と聞いてオレは頭にきた。またしてもプレステを優先するというのか……。

（埼玉県・T・I）

●SATURN噂の真相●フランス核実験反対運動によるフランス人不使用運動の波を受け、サターン版バーチャ2からリオンが

●自分の好みにバチバチ当たっているような（と思われる）ソフトは定価でも買いたいと思うし、値下げがあまりされていなくても自分が納得して買っているから後悔はしない。たとえばサタマガの読者レースの評価を見てからにしようか、なんて思うソフトは発売からしばらくたって買う時に、すごく値下がりしてたらとても嬉しいし、待ったかいがあったと思う。こうやって２通りの買い方をすれば、ひとクセあるけど面白いソフトに出会えると思う。サターンはまだソフトが少ないからこういう経験はあまりないけど、メガドラでは使えるテクだったと思う。

（埼玉県・吉野崇）

●定価で安心できるのは、お金のある一部消費者と儲けを考える売る立場の人だけでしょう。ただでさえお小遣い暮しの学生の身にはツライものがあります。１年もたてば値段は下がる。それをふまえた上で、いついかなる時期に買うか決めるわけです。自分がそのゲームに対して払ってもいいと思われる金額にまで値下がりすればしめたもので、何もどこまでも安く売れと言っているのではないのです。自分が損する気がしない程度の値がつけば、手に入れればいいのでは。他人のことなんて、関係ないですよ。でも「三國志Ⅳ」（14,800円）には参った……。

（兵庫県・伴田是清・15歳）

11月号のテーマは
輝け！サターン反省大賞勝手に授賞式

衝撃の発売（？）からそろそろ１年。おもしろかったソフト、がんばった人、ショックだった出来事……この１年をふりかえっていろんなことを表彰してみよう。例えば最優秀主演男優賞セガール君／　とか。ジャンルは不問。受賞者と理由を書いて送ってね。

Next Level Man（ネクストレベルマン）

トツカイイ血

ふてきな奥さん&予備軍

奥様パワー炸裂！

♥毎朝、笑顔で主人を送り出し、ダッシュで掃除、洗濯を済ませると、午前9時〜午後5時まではバーチャの時間／　エプロン姿で満面に笑みを浮かべ、COM戦をします。おかげで今では主人よりも強くなってしまい、対戦相手を求めゲーセン通いの日々です。乱入大好きの私は「乱入してんの女だよっ／」の声に思わず気合いが入ってしまいます。また「カノジョーッ、いっしょにバーチャ2しない？」とかっこいい子に声をかけられたりして、しあわせな毎日を過ごしています。

（北海道・るりるり・22歳）

人妻のあまいささやき

♥私はDDS-NETに入会してる程のメガテンファン。サターンでデビルサマナーが出ると知った時点で、本体購入を計画。ゲームにほとんど興味のない夫に、「あーん、サターン欲しいな〜」「そのうち通信カラオケもできるようになるらしいよ」などと折に触れてささやく。そしてボーナスの日「銀行行ったらお金いっぱい入ってたから、な〜んかサターン買っちゃった〜。指輪１つ買ってやったと思ってよ」と報告。夫は一言「えっ……買っちゃったの？」。今は「バーチャファイターリミックス」で夫とやりつやうしつしてます。女子の皆さん、結婚する時はホレるよりホレさせてするべし。

（北海道・因みにIDCODE04345）

やはりいた！バーチャがもとで…

♥私は自他ともに認めるバーチャジャンキーです。ゲーセンで7〜8時間対戦なんて平気でします。バーチャレーシングで知り合った彼氏ともよく対戦で燃えてたりして。いやぁ〜、楽しかったなあ、あの頃は。そう、過去形になってるのでおわかりかもしれませんけど、終わってしまったんです（涙）。それとゆーのも彼があまりにチキンな闘いしてくるもんで、キレちゃって。んで、バイバイ。私は今１人さびしくリオンちゃんと遊んでます。あ〜あ。こんなマヌケな恋愛、自分が情けないです。

（埼玉県・Qちゃんゴメンネ・20歳）

●ゲームのことをほとんど知らないSさんは、ゲーマーの奥さんにサターン版「Dの食卓」をねだられてショップへ行った。発売日前だったので予約しようとしたが、サターン版であることを言い忘れたばかりか店員に「３DOのですか？」と聞かれ、そう言えばリアルな３Dなんとかって言ってたなあ……と思い出し、「そうです」と答えてしまった。翌日その話を聞いた私がすぐに予約変更したので事なきを得たが、ヘタすれば３DO本体まで買わされていたかも……？

（静岡県・矢尾俊・28歳）

俺のサターン

ハコ HAKO サターン　CDケースが壊れてしまったためにケースがわりにCDをしまわれてしまったサターン。こんなために買う人いるのかなあ？（兵庫県・YOIYASA）

佐賀 SAGA サターン　佐賀県でプレイされているサターン。私の調査では友人、知り合いのものなど少なくとも5台が確認されている。（佐賀県・修業中ウルフ）

消されかかったらしい。（埼玉県・T・I）

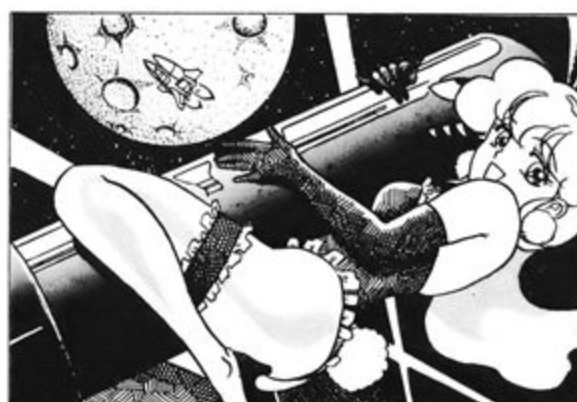
鎮星画廊
GALLERY OF SATURN

芸術の秋、ですね、フフ。制作意欲に燃えていますか？　当画廊に新風を吹き込む斬新な作品を待ってるからねっ。

神奈川県・S・Y・L（16）
待ってましたよ。マジでカッコイイバーチャコップの絵。

滋賀県・KENJI（20）
オリジナルから離れた独特の雰囲気でまとめててグー。

大阪府・及川翔（20）
なーんだ、結局みんな待ってたんじゃん、「闘神伝」の移植。クピードー早く使ってみたいぞ。

東京都・おちまさと（17）
〔一席〕
ていねいにまとまって好感が持てますってカンジかな。連打はちょっぴり疲れるです。

大阪府・VECSTAR（24）
自分は左側を下にしてタテに見る方がそそられると思うのですが、いかがでしょ。

うおー、すっげー、アンドールのイラストだよー!?　という勢いだけで載せてしまいました。あしからず。しかも女の子だよ描いたの。

新潟県・月影MAX
ラジオの方は聞けるのかな？　アニメ絵バリバリのゲーム本編の方も楽しんでいただけたでしょーか。

福岡県・ともはらいずる

大阪府・ゆうくんだっ!!
モノクロだとこーゆー絵が映えますね。モリガンの太モモのこうもり君がかわいいのであった。

福岡県・中野貴仁
カッコつけちゃって、ジャッキーこのこの一。こういうアプローチも好きですな、個人的に。デモ画面のノリというか。

ポリゴン博士の 知ってるおつもり？ Special

みんなよく南雲氏、南雲氏といっているけど南雲氏って何者ですか?
（兵庫県／YOIYASA）

何者？といわれても困るんじゃが、「南雲氏」とは、本名を南雲（なぐも）靖士さん（29）といって、セガの社員の方でサタマガを作るうえで色々とお世話になっておる。詳しくは以下を読んでくれ。

ナグモ氏大解剖図

ナグモ腕
素早い。各ゲーム誌から１日100枚以上は届くという問い合わせFAXの山も、瞬く間に処理。

ナグモ顔
甘い。人妻キラーと呼ばれるゆえん。でも意外と冷たい。

ナグモ腹
く……いや太い。こんな企画も笑って許す（はず）ほどのまさに太っ腹。

ナグモ脚
強い。セガ唯一の弱点と言われる立地の悪さにもめげず、都内に点在する出版社に何度も赴く。

〈ナグモ氏突撃インタビュー〉
身長▶高ければ良いな　重さ▶重いです　モットー▶バクチ人生　好きな人妻のタイプ▶ムッチリタイプ　得意技▶馬を育てること。たくさん電話に出ること。有給休暇をためること（使えない）　酔ったときの特性▶実は殆ど飲めません。ハガキをくれた方にひとこと▶こういう者です。よろしく。

ナグモ氏のくら～い過去!?
ページ獲得のため女装なんて序の口。セガ入社前にバイトした、某編集部では（以下自主規制）。

ホントにキミたちゃ 困ったちゃんズ

埼玉県・中嶋正弘（20）
どうしても水辺になじんでしまう男ジェフリー……。

兵庫県・貧司（14）
無理矢理３枚組にしおって……。載せろ載せろとそこらじゅうのはがきに文句たれまくった貧司くん、これで満足したかね。もうこの手は通用せんぞ。

●SATURN噂の真相●８歳の子供がＰＶをやると、晶に「10年早いんだよ／」と言われるらしい。（愛知県・キラリおそ松・20歳）

塡星劇場
てんせいげきじょう
おバカな4コマコーナー

新潟県・HM
きっとあるよね、長い戦いの中にはこーゆーこと……(ないない)。

静岡県・ジャンボ (12)
シーン。間がいいですな、なんとも。マヌケなやつ……。

H の食卓 by ちくわ

愛知県・ちくわ
2つめの「ローラ」は女声で読むこと。えっ子供達にはわからないネタなの？

ひとことfrom 地球人

◆今、むしょーにフルートがほしい……。
(福島県・ヤスノブ・17歳)

◆MDはこれからだ。
(宮城県・オサム・20歳)

◆サターンの「魔法騎士レイアース」のCMを見た。さるはどこにもいなかった。なんだか裏切られた気分だった。
(京都府・ヒデユキ・24歳)

◆現在、私のMDソフト所有本数は450本ですが、もう完全に置き場所が飽和しています。広い部屋に越したい……が、こんな生活してりゃどだい無理か？
(東京都・コウイチ・22歳)

◆まずくてものみこめ
(東京都・モトフミ・17歳)

◆暑い。セミがうるさい。「死ね死ね死ね……」といって鳴きやがる。ケッ！
(京都府・ジョウジ・22歳)

◆レイアースのオープニングはR指定にならないのでしょうか？心配です（うそ）。
(三重県・アツシ・24歳)

◆これからは本当に〝セガサターンマガジン〟になってしまうんですね。
(東京都・タカオ・19歳)

ゲーム・くらしの知恵

●サターンのムービー画像が粗いとお嘆きのあなた。SやRGB出力でパソコンモニターなどに直結していませんか？　それはいけません。サターンはそのようなマニーな使い方に適していません。もっとバンピーになりましょう。まずは普通の家庭用テレビ、そしてサターン付属のAVコードを使いましょう。これで画面がソフトフォーカスになり、線の粗さが目立たなくなります（少しクロスカラーが起こります※編集部注)。どーしてもモニターで見たい人は、高めのビデオデッキ(S-VHSとか)を介して接続しましょう。内蔵の強力な画像フィルターが補正をかけてくれます。(愛知県・犬塚秀)

DISCOVER SATURN
おや？そちらさんもサターンで？
大予想大会～
カンカンカンカン ぱふぉぱふぉ

〈ナゾのサターンその1〉
ナガシマスパーランドに

●三重県ナガシマスパーランドの乗り物の中に〝サターン〟というのがありました。ちなみに1回200円です。
(愛知県・ゆみかつ・34歳)
――もしかして全国の遊園地に潜んでいるのかも!?

〈ナゾのサターンその2〉
トリオイサターン2！

●農業を営む人にとって命よりも大切な田畑を食い荒らす鳥を追い払うために作られたという〝トリオイサターン2〟!!　我が研究所はナゾに包まれたこの物体について今も研究中。
(秋田県・父は公務員・16歳)

というわけで、上記2つのナゾの物体について、予想をしてくれたまい。絵に描いてくれるとなお嬉しい。モノホンを知ってる人なら、その正体をぜひ私達に知らせてください。三重県まで取材に行くわけにゃーいかんので……。

あきらめません 移植までは！
でる
バトルマニアシリーズ
(ビック東海・メガドライブ)

●サターンで「バトルマニア」シリーズを続行してほしい。SHTにこだわらなくてもいいから、全編にあふれるバカバカしいノリ、CD化されないのが不思議なほどイカスBGM、そしてマニアとマリアのキャラクターを引き立ててくれる舞台さえあれば、ACTでもADVでもイケると思うんですが、いかがでしょうビック東海さん。(大阪府・MD小夜曲・23歳)

実現度 5%
これぞB級の名にふさわしい。笑いたい人に。

INFORMATION

土星人の環
身のまわりのバカっ話や、怒った、感動したことなど、なんでもいいたい放題するフリートークコーナーです。

ふてきな奥さん&予備軍
ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのでは!?　実態を教えて！

知ってるおつもり？
サターンユーザーとして、ふと浮かんだ難問、愚問、なんでもポリゴン博士がお答えします。または仲介します……。

鎮星画廊
サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。

ナイスポォズでぇす
本誌で見かけたヘンな写真、○○に見えてしょーがないポーズがあったら具体的な説明も添えて教えてね。

ゲーム・くらしの知恵
アナタのサターンをもっとステキにするためのオリジナルなお知恵があったらこのコーナーまで。

俺のサターン
俺のサターンはこんなサターン。オリジナルなネーミングと定義を書いて送ってちょうだいね。ヤバいネタはイヤよ……。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに誌面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんどんお聞かせください。

ゲームの木人
まずはサターンで初めてゲーム、そしてセガに触れた人々の微笑ましいエピソードを紹介していきたいと思います。

侃々諤々
ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々諤々（テーマ名）」の係に、フリーの意見は「侃々諤々・いいたい放題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章でお願いします。

●VOYAGERへの投稿は……
下記のあてさきにコーナー名を明記してはがきでお送りください。採用者全員（ひとことを除く）に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト（'95年10月末までに発売されたサターンおよびMDソフト）を差し上げます。

10月号のゴメンナサイ
10月号P.77「X JAPAN」の記事中、YOSHIKI氏の名前が「TOSHIKI」と記述されている箇所がありました。関係者の皆様ならびに読者の皆様には、大変ご迷惑をおかけいたしました。謹んでお詫びもうしあげます。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株『セガサターンマガジン』編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

ゲームが好きで好きでたまらない

BLOW

YAMATO SAWAMURA
NORIO NONAKA
HIDEO SUZUKI

こんにちは、BLOWの野中です。初登場は先月だけど、本当の連載は今月からということで、改めてよろしく！　BLOWは3人のユニットだけど、毎月3人が原稿を書いてしまうと枠に収まらなくなると言われて、順番で担当することにした。

まずは、最近「デイトナUSA」にハマってしまったせいか、愛車のZで首都高を攻め続けて1位になり、愛車が"跳ね馬"（もちろんフェラーリのこと）になった……ところで目が覚めて、夢だったとがっかりすると同時に、どうせ夢なら壁などビビらずもっとアクセルを踏み込んで、とっととフェラーリをGETするんだった、と異常に不機嫌な朝を迎えている俺が担当することになった。

前置きが長くなったが正直な話、実は俺はまだ個人的にサターンを持っていない（編集部さん、セガさん、ください！　とは言わないけど、できれば貸してほしい）。いつもは、俺達のCDを録音してくれているミキサーが持ってきて一緒に楽しんでいるけど、やはり自宅で何日かプレイしないと、デイトナで馬を走らせることはできない。馬と車がぶつかると火花は散るのかとか、馬はドリフトできるのか、とか疑問だらけで夜も眠れないのだ。

さて、やはり音楽を制作し、演奏している俺から読者にこのコーナーで伝えられること、いや俺と読者の共通点を探してみると、コンピュータもしくはマルチメディアというキーワードが浮かび上がってくる。なぜかというと今の俺にとってMacintoshなしに音楽をクリエイトすることは、まるで手足をとられたがごとくで、コントローラなしでゲームをするようなもんだ。コンピュータで音楽を作るというと、なんか難しいように思えるかもしれないが、1さじのセンスと、踏み込む勇気さえあれば誰でもゲームをしているように作れてしまう。実際俺の使っている音楽ソフトは「パフォーマー」というのだがマルチトラック・レコーダがコンピュータの画面に入っているようなものなので、まさにバーチャルなのだ。こいつさえいればバンドのメンバーなんていらない。ドラムだって「腹減ったから叩けない」なんて言わないし、ベースも「俺はこんな曲やらん！」なんて言わないのだ。その上、高いギャラを払わなくてもラッパや弦も弾いてくれる。もちろん限界はあるけど。歌は歌えないし言葉で喋ってもわかってくれないし、まぁすべて完璧だと、仕事がなくなる人がいっぱい増えるし音楽に夢がなくなっちゃうからなあ。

もし音楽に興味を持っているけど仲間が集まらないと思って諦めている人が読者の中にいるならば、コンピュータで音楽を作ることを勧める。もちろん仲間も並行して探してライブができれば最高だろう。

それではこのへんで　Bye Bye。

BLOW／野中則夫

1993年6月、「少年の翼」でデビューした3人サウンドユニット「BLOW」。野中則夫はギタリスト、そしてアレンジャーとして参加している。また、藤重政孝のサウンドプロデュースや、市原真紀、須藤あきら、田島里香らへの楽曲の提供＆ギター参加などでも活躍中。趣味は車、真紅のZを駆る。

カーディガンズにヴァネッサ・パラディetc. シブヤ系のルーツはコレ

若者ファッション＆ライフスタイルの最先端をいく街"シブヤ"では音楽までがオシャレの一言で大ブレイクしていく。そう、彼らにとって洋楽はオシャレ。タワーレコード、HMVなどロンドンにでも行かなければその雰囲気が味わえなかったファッショナブルな大型レコード店、そしてクラブが立ち並ぶシブヤの街で、DJブースから発信されるオシャレな音＆アーティストの情報収集に余念がなかった。そしてそんな音を聴いて育った世代によって、"日本語の歌詞による洋楽"と呼ばれるシブヤ系サウンドが誕生することになる。オリジナル・ラヴがその代表格といったらわかるだろうか。

というわけで、そんな渋谷系アーティストに多大なる影響を与えた楽曲あるいはアーティストを集めたのが、このコンピレーションアルバム「YEAH!」（キティエンタープライズ／発売中／2,500円）だ。"シブヤというエリアでヒットしたオシャレでグルーヴ感溢れる楽曲"を厳選したこのアルバムは、そこらのヒット曲寄せ鍋モノとはワケが違う（らしい）、こだわりの1枚になっている。

まあ、そんなコンピアルバムばやりの昨今、本誌読者が望むのはやっぱり、メーカー枠を越えたゲームサウンドのコンピアルバムてやつか？

（byいんさにてぃ北野）

第3号も絶好調！ 最新情報盛りだくさん！
NEO·GEO WORLD
Vol.3
10月27日発売！
予価 880円（税込）
超最新情報 1
サムライスピリッツシリーズ第3弾!!
斬紅郎無双剣
超最新情報 2
NEO·GEO初のRPG登場!!
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝（仮）
超鉄ブリキンガー
メタルスラッグ
ADKワールド
ゴール！ゴール！ゴール！
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2
K.O.F.'95、餓狼伝説3が
サターンに移植される!?
～SNKとSEGAのビッグ提携の真相
ザ·キング·オブ·ファイターズ'95
徹底攻略·チーム組み合わせ2024通り完全掲載！
【攻略スペシャル】
天外魔境真伝
超人学園ゴウカイザー
パルスター
ソニックウィングス3
© SNK
お近くの書店でお求めください
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

100万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズROOM

ついに発売されたサターン超大作シミュレーションゲーム「ワールドアドバンスド大戦略」を、神髄まで楽しんじゃうコーナーの開設だ！

猪野 清秀

愛と勇気と希望と脂肪のシミュレーションゲームライター。「WA大戦略」のためだけにセガサターンを買ったと公言する強者。戦場漫画月刊誌「コンバット・コミック」でも、佐藤信之氏とともにシミュレーションゲームのリプレイ記事を執筆している。「大戦略」自体とは初代のパソコン版から、シミュレーションゲームはボードゲーム全盛期時代からのめり込んでいる。

前作からプレイしているユーザーに贈る「WA大戦略」と前作との主な相違点

「WA大戦略」のユーザーの中には、前作のメガドライブ版「アドバンスド大戦略」の経験者が少なからずいるはず。そこで、これだけ把握できればほぼ問題なく「WA大戦略」をプレイできるという重要ポイントをピックアップ。一刻も早く「WA大戦略」をプレイしたい人はこのページだけに目を通し、後は遊びながらルールを学ぼう。

よりパワフルになった補給車の真実とは？

前作では単に補給しかできなかった補給車だが、今作ではなんと他ユニットの補充まで可能になった。ただし補給車による補充は1ターンにつき1機までで、かつ補給車の補給物資も消費してしまう。

さらに補給車には、前作での工作車の役割も兼任するようになった。破壊された都市や橋をも直せる、本当に頼りになる存在に生まれ変わったのである。

見た目は頼りないが……？

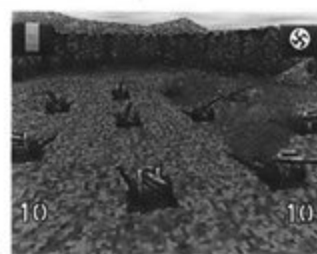
今回の補給車は工事までできるのだ。

歩兵や野砲の七変幻〜変型

前作では足の遅さを運搬車両に載せてカバーしていた野砲や歩兵。だが今回は、それらの兵器は自ら輸送車両も随伴しており、変型でその車両に変わるという設定になっているのだ。

空挺部隊は輸送機に変わる。

間接攻撃の命中率は100％！ ただし……

野砲などによる間接攻撃の命中率は、誤射ナシの100%になった。ただし発射ユニットから遠ざかるにつれて、その威力は減少するように調整がほどこされている。個人的には少し残念。

火を吐く野砲。絶対命中だ。

直接攻撃と反撃・先制について

どんな状況下の直接攻撃でも、先に攻撃できたほうが圧倒的に有利になる。「WA大戦略」での攻撃の順番は、武器自身のスピードと訓練値の修正値を足し、高いほうが先に攻撃できる（同じ場合は同時）。

経験を積んだ歴戦のユニットは、単に攻撃修正値がつくだけでなく、攻撃の順番でも有利になる。

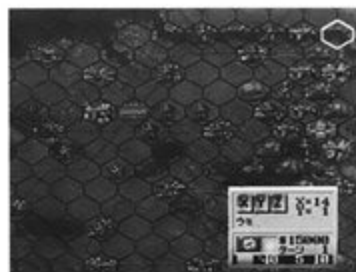
防御側のユニットは基本的に武器一覧の下段にある防御専用武器で反撃する。

経験は攻撃順にも関係する。

「WA大戦略」では司令部を破壊して勝利する

前作では首都ヘックスを占領することで勝利を得られたが、「WA大戦略」ではその首都に当たる部分に司令部ユニットがあり、その司令部を破壊することで敵を降伏に追い込むことができる。もちろん敵ユニットであることに違いないから、反撃もしてくる。

ちなみに司令部ユニットに対しては、歩兵タイプの兵器による攻撃が効果的なようになっている。歩兵の重要性が増したわけだ。

司令部のグラフィック。かなりの攻撃力を持っているので油断は禁物だ。

フランスのように敵を倒さず直接航空機で司令部を破壊したほうが楽な場合もある。

日並雅宏さん

「WA大戦略」制作のリーダーともいえる人物。この人がいなければ「WA大戦略」はこの世に生まれなかったといっても過言ではない。シミュレーションゲームに関してはボードゲームなどにも造詣が深く、今作にもその経験が生かされているとか。ゲーム中に何らかの〝こだわり〟を感じたら、それは氏のこだわりだと思って間違いない。

――まずはお疲れ様でした。

日並　休息をとったせいか、「肌がつやつやしてる」とよく周りからいわれてます（笑）。

――発売直前ということで、何か一言（このインタビューは9月14、発売直前に行われました）。

日並　気持ちですか。とりあえず終わった、ということで(笑)。まあ……長かったですね。前作を継承しつつ制作したつもりです。

――作品中には色々なモードがありますが、どういうモードでプレイするのがお薦めですか？

日並　バランスを考えた場合、索敵をオン、天候はオフでプレイするのが一番ですね。制限ターン数の兼ね合いで、天候はオンにしても、よほど運が悪くない限りクリアできるバランスにしてありますが。それに、天候オフのほうが納得しやすいでしょうね。自分のターンで突然曇って飛行機が攻撃できないというのは、なかなかストレスたまりますよ（苦笑）。

――マニアが見たらニヤリとする設定とかありますね。

日並　気がつきましたか（苦笑）。日本のマップで捕獲戦車のグラントがいたりとか、バルジ大作戦でスコルツェニーの特殊部隊を表すためにドイツ軍所有のシャーマン戦車がいたりとか。やはり「らしさ」を出すために押さえておきたかったんですよ。他にも色々ありますから探して見てください。

――一番気になることとして、続編の話はありますか？

日並　下手に期待させてもナンですから(苦笑)。現状としては、まだその話は動いてません。ただ、せっかく製作のために集めた資料などが棚に山とありますし、スタッフも今回の作品である程度学んだということで。「大戦略」に限らず、こういったシミュレーションはコンスタントに作っていきたいですね。ただ、「サターンでSLGといったらまずは「大戦略」という方も多くて（苦笑）。

――通信対戦などについてはどうでしょうか？　今後は？

日並　モデムがいつ出るかという問題がありますので。まあ将来的には、ということですね。

――ユニットのエディットなどができると面白いですね。

日並　至難だと思いますが、技術的には可能ですね。今回は搭載しませんでしたが、要望さえあればと思います。

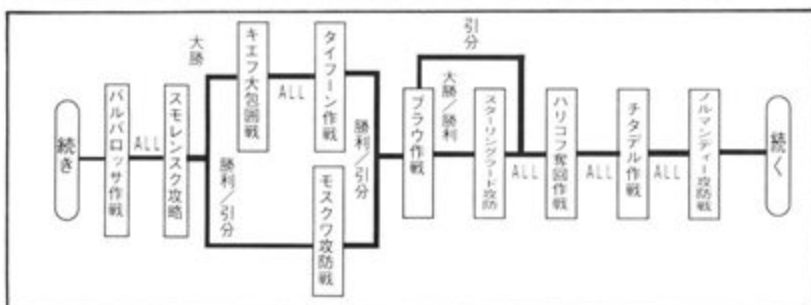
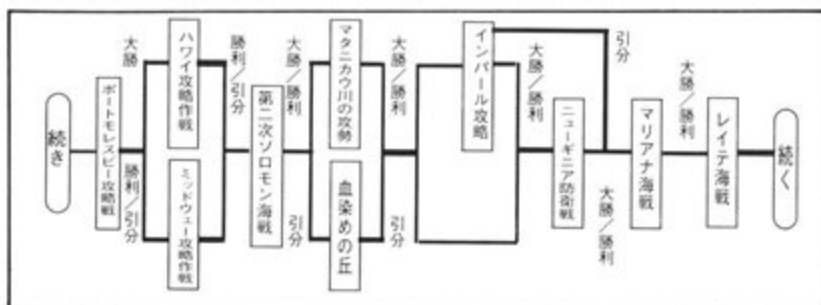
――まずは「WA大戦略」を鼻血が出るほど遊んでほしい、と。

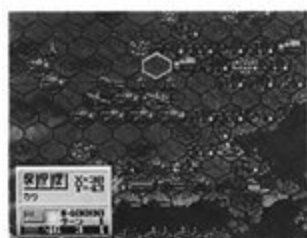
日並　そうですね。そうしていただけるとありがたいです。

――ありがとうございました。

今月の 最新マップ ワンポイントアドバイスと分岐紹介

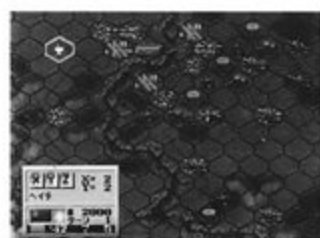
毎月少しずつ明らかになっていくキャンペーンモードの分岐内容と、新マップの見所を紹介。先月号までの記事も参照すれば、ばっちりだ!

大日本帝国

ドイツ第三帝国

コロネット作戦

これはキャンペーンではなく、スタンダードで遊べるマップの1つ。終戦が長引き、アメリカ軍による日本本土上陸作戦が敢行されたという設定のものだ。今回の分岐図にはないが、日本でプレイした場合、状況しだいでは……!?

末期状態の帝国陸海軍が必至に防衛している、廃虚と化した帝都東京。

超高性能プロペラ戦闘機震電も登場する。前後を間違えるなよ。

ブラウ作戦

スターリングラード占領を画策して始められた作戦。同都市に突入したドイツ軍は、数で攻めるソ連軍に包囲され、補給線を断たれて降伏してしまう。史実どおりの補給切れにならないよう、確実に前進するのがベターといえる。

はじめから敵が山盛り状態のマップ。一歩一歩確実に前進するしかなさそうだ。

やっかいな敵戦車、KV－ICも登場する。スツーカなどに任せよう。

「WA大戦略」ビギナーに贈る
基本戦術教本

マップの攻略ばかりを見ていると忘れがちなのが、すべてのマップに共通して使える「基本的な戦術」。ここでは、使いこなせばゲームの展開が2倍は楽になるであろう基本戦術のいくつかを、一挙に紹介してみることにしよう。何事もすべては基本から始まるのだ。

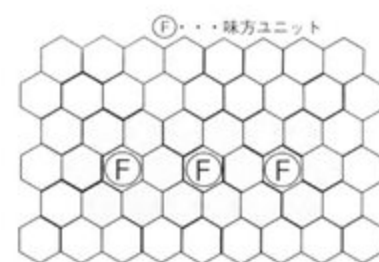
◎ZOCと戦線について学ぼう

説明書にもある通り、ZOCとは「ゾーンオブコントロール」、つまりあるユニットが影響をおよぼす、そのユニット自身とその周囲6ヘックスのことを指す。敵ユニットはこのZOCの中に入ったら停止しなければならないし、ZOCからZOCへの移動もできない。考え方としては「実はZOCにも、足止めされる（する）くらいの部隊がいる」という感じだ。

また戦線とは、ユニットやZOCで自然に作られる、敵と味方の境界線のことを指す。戦線が単純なものなら、状況もすぐに把握できるし、ユニットの運営も楽。

①ZOCとは？

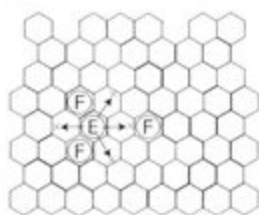
あるユニット自身のヘックスと、その周囲6ヘックスがZOCに当たる。このユニットはこの領域内でのみ影響を他に与える。

②ZOCで戦線を作る

ユニットをぎっしりと敷き詰めなくても、図のようにZOCをも含めた戦線を作ることができる。敵は一度では突破できない。

◎包囲による攻撃と敵の足止め

1匹の野良犬ならさほど恐くはないが、数匹の野良犬に周りを囲まれると誰でもびびってしまうもの。それと同じで、敵を攻撃する際に包囲してから行うと、いろいろと特典がつく場合がある。

「WA大戦略」では包囲による直接の修正値はない。だが包囲攻撃をすることで、機数を減らした敵ユニットが、損害回復のために後方に下がるのを防ぐことができる。確実な敵せん滅のため、包囲攻撃は必要不可欠なのだ。

①包囲してから攻撃

敵ユニットをZOCなどで囲んでから攻撃する。直接周りすべてをユニットで埋める必要はない。

②損害を受けた敵は退却できず

敵ユニットは損害を受けても、補充のために後方に下がることができない。確実にしとめられるのだ。

◎攻撃の順番をよく考えよう

野砲と爆撃機と戦車で、敵戦車を攻撃する場合、どれから攻撃をするのが一番なのだろうか？

答えは「野砲」「爆撃機」「戦車」の順。反撃を受けない野砲で少しでも敵戦力を減らし、有利な攻撃ができる爆撃機で本格的な攻撃をする。そしてとどめが戦車による攻撃。爆撃機の攻撃で敵が全滅していれば前進すらできる。

このように、複数ユニットで敵を攻撃する場合、その順番を考えてから攻撃するようにしよう。

野砲は前線を支援する兵器として必要不可欠。少なくとも2、3ユニットはそろえたい。

フランスのように敵味方が入り組んでいる場合、攻撃の順番はかなり重要な要素になる。

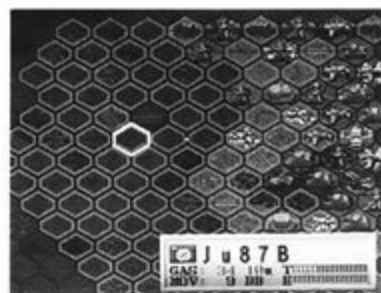
◎中小国兵器図鑑─(1) B1 bis(仏)

フランス軍の重戦車。最大60㎜までの重装甲（当時としては）と75㎜・47㎜砲搭載という強力な火力を持ち、ドイツ軍侵攻の際にもその威力を期待されたが、機動力に欠けるところが多く、実際にはほとんど活躍しなかった。ゲーム中でもこれを反映するためか、移動力は低く抑えられている。ただし戦車による攻撃は無謀だ。

なかなか優秀な重戦車。もう少し移動力があれば……。

◎何はなくともとにかく索敵

どんなに多くの兵器をそろえていても、敵が見えないのでは攻撃のしようがない。また敵の部隊の様子がわかっていれば、少ない戦力も有効に生かせるし、逆転も狙えるかもしれない。索敵で敵の様子を把握するのは、名指揮官には必要不可欠なのである。

索敵に適したユニットは、索敵範囲の広いもの。実戦でも偵察車両や索敵機として使われたものに、その傾向がある。例えば装甲車や、偵察機代わりに使われた爆撃機などだ。予算の無駄だと思わず索敵のためだけにこのようなユニットも生産し、使用していこう。

索敵されていないエリアにいきなり爆撃機を飛ばす。こういう無謀なことをすると……。

案の定、索敵範囲外にいた敵戦闘機に攻撃を受けてしまった。索敵さえしていれば……。

索敵に適している兵器

装甲車

足は速いし索敵範囲も広い。燃料切れにだけ注意すれば、有効な索敵マシンとして使えるぞ。

爆撃機など

爆撃機などの航空機の中で、索敵範囲が広い機は、たいてい実戦で偵察機として使われている。要チェック。

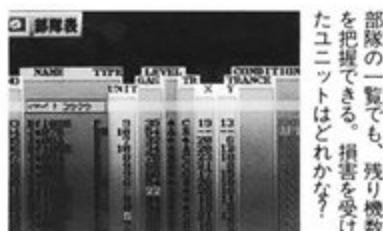
◎どの程度の損害で補充のために下がらせる？

戦闘における損害などを事前に予想する計算式として有名なのが「ランチェスターの法則」。中身は知らなくても、名前くらいは聞いたことがあるだろう。その第２法則に、「戦闘力は戦力数の乗数に比例する」というのがある。例えば戦艦が10隻いたら戦闘力は100、６隻なら36というぐあいだ。

この際、戦闘結果は戦闘力の引き算で計算されることになる。先の例だと100−36＝64となり、戦艦６隻のほうが全滅した時に、10隻のほうは64もの戦闘力を残していることになる。つまり８隻も、無傷で残っている計算結果が出る。

ちょっと理屈っぽくなってしまったが、要は「機数が相当数減った（損害を受けたまま）ユニットを前線に出しても全滅するばかりで、さほどの効果を上げることはない」ということだ。「WA大戦略」では経験値の概念もあるので、ますますこのことは重要になる。

幸いにもシステム上、６機以下に減ったユニットには火のマークがつく。このマークがついたら後方に下がらせて補充させよう。

部隊の一覧でも、残り機数を把握できる。損害を受けたユニットはどれかな？

システムの「補給」をONにしておけば、ターン開始時に自動的に補充するぞ。

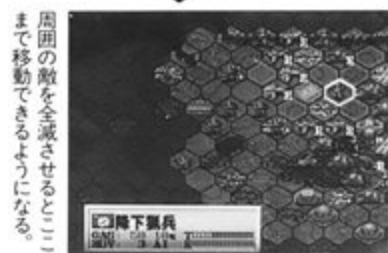
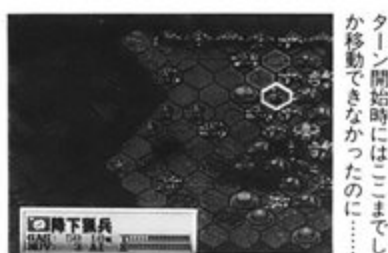
６機以下になったユニットには火がつき、危険なことを知らせてくれるのだ。

覚えよう
マップ上のユニットに火がついたら要注意
補充を受けさせねばならない

◎移動は工夫して行えばもっと先に進める

先に説明した「攻撃の順番」やZOCの話とも関わってくるのだが、ターン開始時には敵がじゃまで移動できなかった場所へも、その敵を撃破することでターン途中から移動できるようになる場合がある。重要拠点に到達できるかどうかの瀬戸際だったりする場合、１ヘックスでも先に進めたほうがよいに決まっている。

攻撃そのものの順番だけでなく移動と攻撃の順番も工夫すれば、よりスムースに前進できるのだ。

ターン開始時にはここまでしか移動できなかったのに……。

周囲の敵を全滅させるとここまで移動できるようになる。

◎終盤戦の基本～生産場を"埋める"

敵の司令部を包囲し、射程距離内におさめるくらいの終盤戦に突入すると、敵はありったけの予算を使ってユニットを生産し、こちらの攻撃をじゃましてくることがある。こんな時には、あらかじめ敵が生産できる場所を味方のユニットで埋めてしまうのが一番。特に占領する必要はない。そのヘックスの上にいるだけでいいのだ。

敵の生産場所に居座ることで、敵はユニットを生産できなくなるのだ。

いくら予算が余っていても、生産場所がなければユニットは作れないのである。

◎電撃戦をマスターしよう！（連続的な攻撃）

ドイツ軍の有名な攻撃方法の１つに「電撃戦」がある。立体的な攻撃を行い、敵が体制を整える前に息の根を止めるというものだ。実はこれ、これまでに学んだ「包囲」「攻撃の順番」「移動の工夫」をうまく組み合わせることで、誰でも簡単に実行できる。

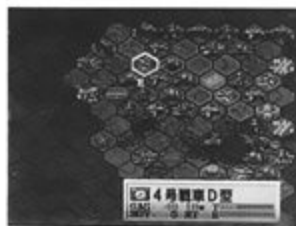
詳しくは下の写真で説明してあるが、一言でまとめると「立体的に攻撃を行って敵の戦線を突破し、敵をせん滅したり目標地点を占領する」。これさえできれば、ビギナーは卒業だ。

①航空機・野砲で攻撃

まずは航空機や野砲などの攻撃で、前線にいる敵部隊に大損害を与える。

②戦車部隊で突破！

次に足の速い戦車でとどめをさし、敵の戦線を突破する。GO GO！

③重要拠点の占領

快速部隊で戦線後方にある重要拠点を確保する。あとは後続部隊を待つだけ。

④敵の後方へ周り包囲

前線後方に迂回し、残りの敵を包囲して完全に撃滅する。大戦果間違いなし。

キミの知りたいハードの姿をドクターKが見せてあげよう

NUDE na HARD

PART9 コンピュータの記憶を司る 半導体メモリのあれこれ ～ROM編～

前回の締めに書いた「プロセッサのビット数とグラフィックスを含むハード全体の能力は必ずしも比例しない……」。これを理解する1つのカギは、"メモリも非常に重要"ということだ。今回から、数回に渡ってメモリについての話を書いていくけど、先月の答えやサターンに採用されているシンクロナスメモリの話は、来月以降の"RAM編"でやっていく予定だ。今回の"ROM編"では、ゲームソフトのメモリ媒体として活躍しているマスクROM、そして、サターンやプレステのバックアップメモリに採用されているフラッシュメモリについて語っていこう。

まずはメモリの基礎知識から！

あれこれと前置きを話すスペースもないので、いきなりだが下の写真と表を見てほしい。ひと口にメモリと言っても、このくらいはある。ほんとはもっと細分化できるけど、これだけ知っていればとりあえず十分だ。さらに深く知りたいという知識欲のある人は、メモリの専門書を読んでほしい。

まず、メモリの種類は一般的にROM（リード・オンリー・メモリ）とRAM(ランダム・アクセス・メモリ）に大きく分けられ、ROMは読み込みしかしないメモリ、RAMは読み書きを自在にできるメモリのことをさすようになっている。

ところが最近は、ROMなのに読み書き込みができるとか、RAMなのに特殊なアクセス制限があるなど、従来の定義があいまいになっている。

キミはどれだけ知っている？ 半導体メモリのAtoZ

それでは、各メモリの特徴や用途を含めた細詳を紹介しよう。

◆マスクROM

みんなも知っているとおり、スーファミやメガドライブ以前のゲーム機では、ソフトのメモリ媒体として使われていて、現在でもコンピュータのシステムROMなどに使用されている。このメモリは、製造前に半導体メーカーへメモリセルに書き込むデータを提出し、そのデータに従ってROMの製造を行う。要するに、製造時点でメモリの内容を焼きこんでしまうのだ。リードしか行わず、少々アクセスが遅くてもいいメモリに使われ、製造原価が比較的安価なことからゲームソフトのメモリとして最適だ。今ではビット単価がさらに安いCD-ROMにその座を押されがちだが、21世紀に入れば256Mビット～数ギガビット級のものが登場するので、CD系の光メディアを巻き返す可能性もある。なんといっても、電気的なアクセスの速さは光メディアじゃかなわない。

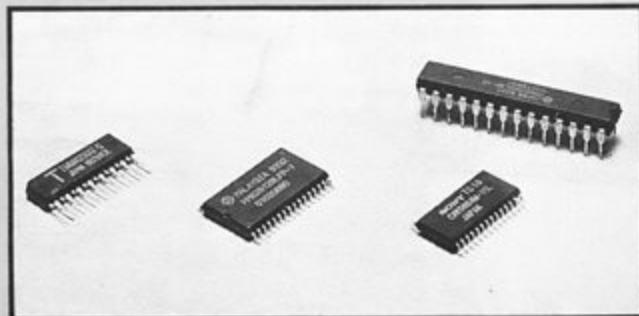
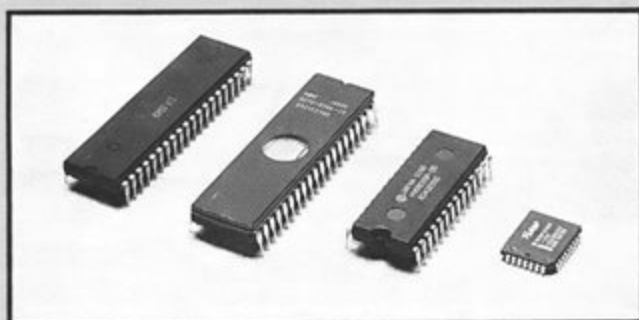
欠点としては、2度と書き込みができないため、使わなくなったマスクROMはゴミにしかならない。上書きして、再利用はできないのだ。

◆OTPROM（ワンタイムROM）

これはあまり馴染みのないメモリなので、説明を略させてもらうが、OTP（ワン・タイム・プログラマブル）ROM＝1回だけ書き込みができるROMだ。半導体メーカーに、マスクROMを量産してもらうほど数を必要とせず、完成されたデータをROM化する場合に使用される。

◆UV-EPROM

「製造したらそれっきり」という、マスクROMの欠点と、ワンタイムROMの1回しか書き込めないという部分を解消したのがUV－EP（紫外線・エレーサブルandプログラマブル）ROMだ（略してイーピーロムと発音する）。読んで字の如く、消去

ROM系 ROM系のパッケージはDIP（デュアル・インライン・パッケージ）タイプが多く、高速アクセスには少々不向。その中でUV-EPROMは、セルに紫外線を照射するための窓があって外見に特徴がある。

◎マスクROM　◎UV-EPROM　◎フラッシュEEPROM
◎OTPROM　◎EEPROM

略語：ROM系……ROM=Read Only Memory
OTPROM=One Time electrically Programmable ROM
UV-EPROM=紫外線 Erasable and Programmable ROM
EEPROM=Electrically Erasable and Programmable ROM

RAM系 汎用RAMはDIPやZIP(ジグザグ・インライン・パッケージ)が主流で、高速RAMはSOP（スモール・アウトライン・パッケージ）や厚さが1mm以下のTSOP（スィンSOP）などがほとんどだ。

◎非同期SRAM　◎疑似SRAM　◎シンクロナスSRAM/DRAM
◎非同期DRAM　◎デュアルポートメモリ　◎ラムバスDRAM

略語：RAM系……RAM=Random Access Memory　SRAM=Static RAM
DRAM=Dynamic RAM

と書き込みができるメモリで、データを消去する際はメモリセルに対して紫外線を照射する。消去に紫外線を使うことからUVが頭文字に付き、消去後のメモリセルデータは2進で表すところの"1"、すなわち全ビットが立っている状態になる。書き込みは、VPPという端子に特殊な電圧を加えることで可能となり"ビット落とし"というやり方で各アドレスにデータを書き込む。ビット落としとは、書き込みデータが1の場合は何もせず、0のところだけ「1から0へメモリセルの状態を変更する」のだ。だから、RAMみたいな上書き動作というよりも、0へビットを落とす……、すなわち、ビット落としと呼ばれるわけだ。

用途としては、マスクROMと目的は同じだが、小量しか使わない場合に使用される(これも、専用のROMライターが必要)。ゲーム業界では、サンプルROMに使われる。発売後に返却してもらい、消去して次のサンプル用ソフトのROMとして再利用するのだ。

欠点は、データの一部だけを消すといった器用なことができないので、少しでも書き込みミスをしたら再度全データを消去しなければならないとか、チップの値段が比較的高価であるといったところだ。

◆EEPROM (E2PROM)

消去に、紫外線を照射をするイレーサーが必要で、しかも部分消去ができない／　書き込み時に特殊な電圧(例えば12.5Vなど)がいる／　など、UV-EPROMの不備を解消したのがEEP(エレクトリカリ・エレーサブルandプログラマブル) ROMだ。このメモリは、マスクROMと同じリードと、SRAMに近いライト動作が可能で、紫外線照射といった消去作業がいらず、メモリを動作させる電圧だけでデータの書き換えができる。しかし、内部動作はUV-EPROMと同じで、メモリセルにデータを上書きすることはできない。では、どうやってデータを書き込むのか？　答えは、指定されたアドレスのメモリセルを"電気的に消してからビット落としで書き込む"のだ。つまりEEPROMのライト動作は……①書き込みアドレスの指定→②そのアドレスを電気的に消去(全ビットが1になる)→③ビット落としでデータライト……という具合だ。早い話が、書き込みといっても"消してから書き込む"わけで、上書きするのではない。しかし、ROMである特性上、電源を落としてもデータは保持されるため、バッテリーバックアップが不要だとか、リード・ライトが自由自在など、利点も多い。

……が、いいことづくめに見えるこのメモリにも、大きな欠点がある。それは、ライト動作が非常に遅いことだ。なにせ、データの消去に膨大な時間を費やしてしまうため、ライトサイクル(1回の書き込み時間)に10ミリ秒(100分の1秒)もかかり、汎用SRAMのライトサイクルが約100ナノ秒(1千万分の1秒)なのと比べると、じつに10万倍も遅い。これでは、大量のデータを書き込むのに時間がかかり、事実上使いものにはならない。現在では、ライト動作を改善したフラッシュROMに役目を奪われたと言っていい。しかし、少量データのアクセスには便利だし、1アドレスごとにデータを更新できるため、スピードを必要とせず、メモリを効率よくチビチビ使いたい用途にはもってこいだ。

ゲーム業界では、ファミコンのバックアップメモリとして"バッテリーいらず"をうたい文句に使用したソフトが存在した(バンダイの一部ソフトなどなど)。

◆フラッシュEEPROM

ワンチップで大容量。速いライト動作を実現し、マスクROM本来のアクセス能力とデータのバッテリー保持を必要としないメモリ……、それがフラッシュEEPROMだ。このROMは、メモリセルのデータを"一瞬"にして消去できることから、フラッシュという頭文字が付いている(以降フラッシュメモリと略す)。

書き込みごとに"消去→書き込み"を繰り返すのではなく、1回でメモリセル全体を消し、その後はライト動作オンリーで高速にデータを書き込めるのがフラッシュメモリだ。しかし、メモリの一括消去は、消したくないデータまで失う欠点があるため、部分消去を可能としたタイプが今の主流となっている。

部分消去型とは、メモリ全体が4とか16などの数ブロックに分けられていて、新たにデータを書きたいときは、そのブロックだけを一気に消してから再書き込みするというものだ。これにより、1つのメモリに複数のデータが格納でき、他のブロックのデータを消すことなく書き換えができる。サターンやプレステのバックアップカートリッジ(カード)に使われているメモリも部分消去型のフラッシュメモリで、SRAMを使ったバッテリーバックアップよりもデータ保持の信頼性が高く、最低10年間の保持能力がある。

以上のように、ROMといってもリードオンリーではなく、データの書き込みができる品種が数多くあり、次号でお話しする予定のRAMに近い動作を実現している。今やRAMは、リード＆ライトの高速性とランダムアクセス能力が命(それが本来の名前の由来だけど)といっても過言ではないのだ。

ドクターKのおBAKAな日々

サターンユーザーの大半が「バーチャファイター」やりたさに購入したのをよそに、「魔法騎士レイアース」とともにサターンを買おうと心に誓っていた自分。ハハ……幼稚でゴメンネ。しかし、6年も愛用(?)していたパソコンがいきなり壊れ、急遽買うハメになり、予期せぬ散財をしてしまった。でも「レイアース」で遊びたいという気持ちは、自分のゆずれない願い。そして、ソフトの発売日、右手に「レイアース」、左手にサターン……はない。バカなことに、ソフトだけはしっかり買い、本体は金欠で買えなかったのだ。そんなこんなで、今でもテレビモニタの上には未開封のソフトが立てかけてあり、遊ぶに遊べないジレンマと格闘しつつ、この原稿を書いている。あぁ遊びたい……、でもサターンがない。例えあっても遊ぶヒマがない。あっ／　海ちゃんがこっち見てる……。どっかにサターン落ちてないかな(ないない／)。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-27-6　平田ビル2F ソフトバンク
セガサターンマガジン 編集部
「NUDEnaHARD」係

バックアップメモリのアクセスの違い

「サターンとプレステには、同じフラッシュメモリが使われているのに、なぜプレステのメモリカードはアクセスが遅いの?」　(新潟県・だわいや)

なるほど、こんな疑問を抱く人もいるだろう。理由は、本体とフラッシュメモリ間のデータ転送方式の違いからくるものなのだ。サターンは、本体からのアドレスバス、データバスを、フラッシュメモリの各バスに直結できるため、データ転送レートが速く、ほぼメモリのアクセスタイムに近い性能が発揮される。しかしプレステは、フラッシュメモリ間のアクセスをシリアル転送という方式で行ってるため、高速にアクセスができない。

シリアル転送を16ビットアクセスで例に挙げると、ふつう、16ビットの転送に必要な信号線は16本だが、これを1本といった少ない信号線で送るのがシリアル転送の考え方だ。16ビットの信号を1本(1ビット)で送るには、1回の転送ごとに1ビットめ→2ビットめ→3ビットめ……という具合に16回の転送をして初めて16ビットのデータを送ることができる。つまり、同じスピードで転送をしたら、単純計算で16倍も遅くなるわけだ。では、この転送にどんなメリットがあるのかというと、外部とのアクセスをする際に、信号線が少なければ配線コードの本数や接続コネクタのピン数を減らすことができ、コスト削減につながる。特に、バックアップメモリやコントロールパッドなど、比較的低速なインタフェースにはシリアル転送がよく使われる。このように、プレステのメモリカードはシリアル転送をしてるがゆえに遅いのであって、使用しているフラッシュメモリが遅いのではないのだ。

W a Rp

WARP INC.
SUGIYAMA BLD. 6F
1-10-8 EBISU-NISHI
SHIBUYA-KU, TOKYO JAPA

飯野賢治WARP サターン教 布教大計画 vol.1

著名人勧誘大作戦 第1回

チュンソフト社長 中村光一氏

サターンの開発をしていないゲーム業界著名人をあの手この手でサターン教に勧誘しよう！　という恐怖のコーナーだ。さて第1回目の勧誘相手は、あのドラクエのプログラマーで「弟切草」「トルネコの大冒険」でおなじみ、そして「風来のシレン」が楽しみの、チュンソフト代表取締役、Mr.CHUNこと、中村光一氏なのだ！

飯野(以後飯)：チュンソフトはサターンに参入しないんすか？

中村：(以後中)：いやー、今のところ予定はないですね。ただCDという点に興味はあります。

飯：ところで中村さんはサターン持ってるんですか？　まさか……

中：ギクッ。実は、も、持ってないんですよ。

遠藤（以後遠）：なにィ！　（おっと、ここでなぜかワープにいたゲームスタジオ代表、Mr.ゼビウス遠藤雅伸氏乱入！）持ってない？

中：でもPSも持ってませんから。ハハハハハハハ……（汗）

飯：でも３DOは持ってるとか。

中：ええ、「Dの食卓」のために買いました。

飯：ありがとうございます。おっと、丸め込まれちゃいけない。何かサターンで興味あるソフトとかないんですか？

中：やっぱ「バーチャファイター」とかですね。

遠：やっぱりね。

飯：やはりバーチャマシンか！

ところで、サターンに対して何か意見はありますか？

中：うーん。やっぱVF２と「セガラリー」が早く出ないとね。そうそう、あとコントローラーにもう一工夫欲しかったな。なんかやたらデカイような……。

遠：ちょっとね。その点、バーチャルボーイのコントローラーは秀逸だよねぇ。

飯：で、中村さん。サターン教には入っていただけませんかねぇ？

中：今のところはちょっとねぇ。

飯：ガクッ。次回こそはぁ……。

さぁ、今月より始まったこのサターン教布教大計画！大教祖ナカヤーマ様の命令でWARPがその布教本部となってしまったのだ。

カモン！ 信者

当布教本部では悩める子羊からの投書を待っている。サターンやサタ教に対しての質問や意見をドンドン送ってくれ。愛あるポエムや心温まるギャグなど何でもOKだ！　掲載されると信者と認められ、なんとワープ特製会員証が送られるぞ。

〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル２Fソフトバンク「サタマガ・サタ教入信係著名人勧誘大作戦」係

WARP土星調査隊報告

サタ教の教えを守った良いソフトが作られているか調査し、報告するのだ。

	ザ・野球拳スペシャル	シャイニング・ウィズダム
	18禁脱ぎ脱ぎゲームだ。サターンでどこまでHが表現できるのかが問題だ。	シャイニングシリーズの最新作。サターンでARPGは普及するのかを問う一本。
飯野賢治 ご存じワープ代表兼布教本部長。ワープは参入していないのに何故布教本部をやらされているかはナゾ。	サターンで脱ぐ、ということ自体は凄く評価するが、中身がショボイ気がするぞ。こんなものではワシは興奮しないのである。オッパイくらい、見たかったら本物を見るわい。が、結局30分以上もやってしまったので、クロノを15分でやめたワシにしては熱中した。	ヘ◯いオープニングのCGにショック。ゲームスタート時の展開がめちゃくちゃだ。自分が誰で敵は何だかわからないままスタートするゲームなどやってられん。とにかく全体的に安っぽい感じがする。セガはやはりRPGはダメか？　5分でヤメた。悔い改めよ。
須藤秀希 Dの食卓アニメーター。湯河原出身で特技は大食い。量の多さで有名な恵比寿の定食屋こづちへ通う日々。	キー待ちをしてくれるところやボタンを３つしか使わない（当たり前だ）操作性は良い。女の子全員に勝つと出るキーワードを送ると500名に5000円プレゼントには驚いた。ゲームに弱い友達の接待用に良し。ゲーセン版にあったアイコムービーはどこへ？	教育テレビに出てくるような、ダ◯いキャラクターには感情移入できんわ。なぜ、キャラクターだけ３Ｄ（風）にしたのか疑問。曲がヘボヘボでしらける。魔法が使えない時の「ブップー」という音がムカつく。コイン表示がマリオみたいでセコイ。10分でやめた。

サターン教布教本部通信

布教本部ではサタ教信者を募集している。入信希望者は「私はサターン教のためにここまでした！」という証拠写真等を送ってくれ。（例えばサターンを10台買ったレシートやピンクに塗ったサターンなど）入信者には〝カモン！　信者〟と同じく特製会員証をプレゼントだ。宛先は一緒だ。

さて当の本部であるワープではサタ教布教のため、今回はレトロゲームマニアを多数入信させるよう、懐かしの名作『カラテカ』を３Ｄ化した「バーチャカラテーカ」を制作してみた。もちろん名技の「ごあいさつ」や秘技「スッコケ死」まで完全移植！　完成を待て！

これがバーチャカラテーカだ。そんな暇があるのか、ワープ！

ひらけ！情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在にいたる。Power Mac 8100/80などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3 DOなどを所有。

▶Windows 95は本当に凄いのか？

世間では、やれWindows 95は革命だ、とか、Windows 95によってパソコンは簡単になる、などという「偏重報道」が激しいが、これってサターンがありながらプレステだけが新世代マシンだと言っているようなもの。君たちにもやがて来るパソコン購入時のための正しい予備知識を、今ここで公開しておこう。

Windowsは悪い製品ではないが…

というわけで、サタマガでなぜこんな話をするのかと言えば、これまでのOSやデータフォーマットの話の流れから、今後の情報環境の進化にも触れざるを得ない状況になったという点が1つ。その場合には、当然、パソコン市場の2大勢力であるマイクロソフト社とアップル社の考えていることが大きなヒントになる。もう1つは、リードでも触れているように、マスコミ総出で「Win 95」の出現を褒め称えることに、ある種の情報操作的な危険性を感じてしまうからだ。さらに、読者の君たちも、降って湧いたような「Win 95」騒ぎに接して、純粋に「アレって何？」と思っているはずなので、一気に疑問を解決しようという意図もある。そこで一般のマスコミ報道に現れない情報を公開すると同時に、本当に革新的な技術とは何かについて書こうと思うのだが、最初に断っておきたいのは、「Win 95」が決して悪い製品ではないということだ。特に、今まで、「Windows 3.1」を使ってきた人にとっては（当たり前のことだが）、その欠点が改善され新機能が追加されたという意味で順当なバージョンアップではあるのだが……。

DOSが見え隠れしたWin3.1

例えば、Windows 3.1の欠点としては「週刊文春」の9/7号でマイクロソフト社の社員が言っていることだが、「CD-ROMやモデムの接続は、以前は1日仕事になるほどとても面倒」だったことなどが挙げられる（1日仕事は、もちろん1時間仕事の間違いではない）。これは、マシン自体が外部の周辺機器を自動認識することができず、ユーザーがいちいち細かい設定をディップスイッチやソフトを使って行う必要があったからだ（実際には日本語版が出ていない現状では、国内のWindowsユーザーは今でもそういう問題に直面していることを意味する）。

その他にも、作成した文書などのデータを保存・分類するために付けるファイル名も、「Windows 3.1」ではたったの「8文字+"."+3文字」だった（これは英字の場合なので、日本字のみではさらに少なく「4文字+"."+2文字」の6文字となる）。これでは、例えば「サターンマガジン原稿95年10月大谷分」というファイル名も「SM_95_10.OTN」といった名前にせざるをえず、整理に困ることになる。

これらはすべて、"DOS"という"Windows"の下にあってソフトとハードを結ぶ架け橋のような役目をする部分の制約からきたものだった。「Win 95」ではこうした欠点が改善され、CD-ROMもつなぐだけで機能し、ファイル名も英字で255文字まで付けられるようになっている。しかし、その他のネットワーク対応の強化などを含めて、「Win 95」の改善点が「革命」と呼ばれるほどのことはないのである。

偏重報道の問題点はどこにある？

なぜなら、こうした機能のほとんどはライバルのアップル社のマッキントッシュが1980年代から備えているもので、革命でも何でもない。百歩譲っても「Windows 95」は「Mac OS 89」にすぎないからだ。例えば、これから出る新型家庭用ゲームマシンの紹介記事に、もし「業界初のCD-ROMドライブ対応」なんて書いてあったら、セガファンは怒るだろう。そんなものはメガCD時代からあったよ、と……。

はっきり言って、昨今の「Win 95」の記事や番組には、そんな基本的な知識もない人間が報道資料を鵜呑みにして（というより、誇張して）制作したフシが相当に見られる。しかも問題は、マイクロソフト社の人間でさえ前述のようなひどい欠点があったことを認めている「Win 3.1」も、そのデビュー時には画期的なシステムとして宣伝されていた点にある。もちろん、利点も欠点も知ってあえて「Windows」を選ぶ古参ユーザーはそれでよいのだが、そういう甘い言葉に踊らされて損をしたのは、何も知らない初心者ユーザーだった。しかも、「Windows」の環境しか知らなければ、他もそんなものだろうと思ってしまう。いわばマインドコントロール状態になってしまうことが一番恐ろしいのだ。

いずれにしても僕は、「Win 95」そのもので大騒ぎをするよりも、マイクロソフトならば"OLE*"、アップル陣営では"OpenDoc"という機能にこそマスコミは注目すべきだと思う。今後はOSがどうのこうのと言うのであれば、ソフトのパーツを組み合わせて自分なりのアプリケーションが作れる技術のほうがずっと重要で、"OLE"や"Open-Doc"はその代表例だからだ。

「Win 95」の日本語版が登場する年末にかけて、マスコミの知識不足からくる偏重報道はまだまだ続きそうだが、このコーナーの読者の君は本物を見分ける目を持って冷静に判断してくれることを願っている。

※OLE：(object linking and embedding)：データとそれを作ったアプリケーションとを連結する機能。

期待のソフトがゾクゾク
サターンにしてヨカッタ!!
引き続きサターンソフト１本
お買上につき
送料を200円値引きサービス!!

SEGA専門店
消費税不要!!
（全商品税込）

☎03-3258-9051［代表］
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150ー9ー708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

セガサターン

商品	価格
セガサターン本体	特価
Vサターン本体	特価

■新作コーナー

タイトル	発売日	価格
サンダーストーム&ロードブラスター	10/20	6,000円
ときめき麻雀	10/20	6,000円
キングオブボクシング	10/20	5,200円
バーチャルオープンテニス	10/27	7,000円
プリンセスメーカー2	10/27	7,000円
占都物語Ｉ	10/27	5,200円
ウルトラクイズ	10/27	5,200円
ぷよぷよ通	10/27	4,300円
サイコトロン	10/27	5,200円
峠KING	11/10	5,200円
XMEN	11/22	5,200円
戦略将棋	11/17	6,000円
燃えよプロ野球'95	11/下	5,200円
バーチャコップ(銃付)	11/24	7,000円
ギャラクシーファイト	11/24	5,200円
フェーダ	11/24	5,700円
バンパイア	12月	5,200円

タイトル	価格
悪夢の序章	特価
ウイニングポストEX	特価
ウイングアームズ	特価
永世名人	特価
学校の怪談	特価
球転界	特価
ゲイルレーサー	特価
ゲームの達人	特価
グランチェイサー	特価
グレイテストナイン	特価
クロックワークナイト(上)	特価
クロックワークナイト(下)	特価
極上パロディウス	特価
ゴータ（GOTHA）	特価
ゴールデンアックスザデュアル	特価
炸裂球筝（18禁）	特価
実況パワフルプロ野球'95	特価
シムシティ2000	特価
新忍伝	特価
水滸演武	特価
スーチーパイ	特価
スーチーパイREMIX	特価
ストリートファイターROF	特価
将棋まつり	特価
真説夢見館の物語	特価
スーパーリアル麻雀	特価
シャイニングウィズダム	特価
スラムダンク	特価
卒業Ⅱ	特価
ダークシード	特価
タマ（TAMA）	特価
ツインビーヤッホー	特価
Dの食卓	特価
デイトナUSA	特価
デジタルピンボウル	特価
天地無用	特価
熱血親子	特価
信長天翔記	特価
バーチャファイター	特価
バーチャファイターリミックス	特価
バーチャルハイドライド	特価
バトルモンスターズ	特価
パンツァードラグーン	特価
ファイナルロマンスⅡ	特価
遥かなるオーガスタ	特価
ブルーシカゴ	特価
Vゴール	特価
ブルーシード	特価
魔法騎士レイアース	特価
ミスト	特価
宝魔ハンターライム	特価
メタルファイターMIKU	特価
ゆみみっくすリミックス	特価
RACE DRIVIN	特価
リグロードサーガ	特価
レイヤーセレクション	特価
ワールドアドバンスド大戦略	特価
ワンチャイコネクション	特価

周辺機器

商品	価格
サタンパット	2,200円
バーチャスティック	4,300円
パワーメモリ	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ムービーカード	17,800円
ホリサタンスティック	4,300円
ビクターCDデコーダ	17,800円
フォトCD SS	3,400円
ミッションスティック	7,000円
レーシングコントローラー	5,200円

メガCD

商品	価格
メガCD２（クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付）	11,800円
ワンダーメガ２（ワンダーメガコレクション付）	19,800円
バックアップRAM	4,600円

■新作コーナー

タイトル	発売日	価格
シャドーラン	11月未定	5,500円

タイトル	価格
アフターバーナーIII	2,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アークスI,II,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
エコーザドルフィンCD	2,800円
餓狼スペシャル	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク（4ソフト入り）	1,000円
慶応遊撃隊	2,800円
★元朝秘史（ジンギスカン）CD	1,800円
サイボーグ009	2,000円
ザサードワールドウォー	2,000円
サンダーストームFX	1,000円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
シャドーオブビースト2	2,800円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	3,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD三国志3	1,800円
真・女神転生CD	3,800円
スイッチ	2,000円
スターブレード	3,800円
ソウルスター	1,800円
ソニックCD	1,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	2,800円
WWFマニアツアー	2,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガCD	200円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	2,000円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	2,000円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ（CD付）	2,800円
ノスタルジア	1,200円
★信長覇王伝CD	2,800円
モータルコンバットCD	2,800円
バトルコープス	3,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	1,000円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	1,000円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
★ゆみみみっくす	2,800円
夢見館物語	1,800円
らんま1/2（500円分テレカ付）	1,800円
リーサルII（銃付）	2,800円
リーサルII（ソフトのみ）	1,800円
ロードス島戦記	2,800円
ロードブラスターFX	2,800円
ワンダードッグ	300円
笑うせえるすまん	2,000円
ぽっぷるメイル	1,800円

メガドライブ

商品	価格
メガドライブ2（ソニックII付）	6,900円

■新作コーナー

タイトル	発売日	価格
超球界ミラクルナイン	7/21	4,800円
コミックス・ゾーン	9/1	5,500円
ジ・ウーズ	9/22	4,300円

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
ああ播磨灘	500円
アウトラン	2,800円
アウトラン2019	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	3,800円
イチダントアールMD	2,800円
ヴァリスIII	2,000円
ウィザードオブイモータル	2,000円
ヴィクセン357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
英雄伝説II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	1,800円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117ステルス	3,800円
SDヴァリス	2,000円
NFLプロボール94	1,000円
NBAプレイオフ	2,000円
LHXアタックチョッパー	3,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,000円
餓狼伝説2	2,000円
★ガントレット	4,800円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
キングサーモン	2,800円
空牙	3,800円
クライング	2,000円
グランドスラム	3,800円
クールドバスター	3,800円
グレイランサー	3,800円
ゲイングランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コラムス	2,000円
コラムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円
サイドポケット	4,800円
サイオブレード	2,800円
サージングオーラ	3,800円
サンダーフォースIII	2,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	2,000円
新～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	2,000円
G-LOC	2,800円
シーザーの野望II	2,800円
Jチャンピオンサッカー	1,000円
シャドーオブザビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀皇登龍門	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジェームスボンドII	1,000円
ジョーダンvsバード	1,800円
ジョーモンタナF	500円
ジョーモンタナII	500円
ジノーグ	1,000円
★新創世記ラグナセンティ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリオブトア	2,800円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスII	2,800円
スペースハリアII	3,000円
セイントソード	1,000円
ゼロウイング	2,000円
ゾウゾウゾウ	2,000円
ソニックII	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	3,800円
大航海時代	3,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	3,000円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッディ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	3,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
デンジャラスシード	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円
デビッドRバスケットボール	1,000円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	1,800円
ドラゴンズリベンジ	4,800円
ドリームチームUSA	1,800円
ドッジ弾平	2,600円
トム&ジェリー	2,800円
ドナルドダック	1,000円
ドラゴンボールZ	2,800円
ナイジェルマンセルインディーカー	2,800円
中島F1グランプリ	1,000円
中島スーパーライセンス	2,800円
忍者武雷伝説	500円
熱血ドッジサッカー編	1,800円
信長の野望	2,000円
★バーチャレーシング	2,800円
ハイパーダンク	3,800円
ハイブリッドフロント	3,800円
パーティークイズメガQ	2,800円
パチンコクーニャン	2,800円
バッドオーメン	2,800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
バトレイバー	3,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンガー	2,000円
PGAゴルフ2	500円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
プロフットボール	500円
★ふしぎの海のナディア	3,800円
ファイヤムスタング	2,800円
ファステスト1	500円
ファンタシースターIV	2,800円
ぷよぷよ	1,900円
★ぷよぷよ通	2,800円
フリントストーン	1,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ヘビーユニット	2,000円
ベアナックルII	2,000円
ベアナックルIII	2,800円
ベブルビーチの波濤	2,800円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	700円
ボールジャックス	500円
マーブルマッドネス	3,800円
マスターオブモンスター	1,000円
マスターズゴルフ	2,000円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	500円
マジンサーガ	900円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の創滅	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	2,000円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	2,000円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ライオンキング	2,800円
ライトクルセイダー	4,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサII	5,800円
乱世の覇者	3,800円
ランパート	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターザシューティングスター	3,800円
★レッスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	3,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダーII	2,000円
ワードナーの森	1,200円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円

32X

32X本体☎
バーチャルファイターリミックス☎

■2,800円コーナー
カオティクス
サイバーブロール
スターウォーズ32
スペースハリア32
メタルヘッド
フレッドカプルスゴルフ
テンポ32X
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

ゲームギア

GGプラスワン 10,800円（レイアース）

■500円コーナー
キネティコネクション
ザ・プロ野球'91

■1,000円コーナー
ファンタジーゾーン
ドラえもん

■1,500円コーナー
アレスタII
ガンバレゴルビー
クラッシュダミー
自己中心派
新ギア
ガンスターヒーロー

リスターザシューティングスター
幽遊白書I
幽遊白書II
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
バット&バター
ベアナックルII

■2,000円コーナー
ウディーポップ
サイキックワールド
オリンピックゴールド
好牌I
好牌II
モータルコンバット
Jリーグプロストライカー
レミングス
トム&ジェリー
シャダムクルセイダー

チャックロック
ぷよぷよ
ファンタジスター外伝
ポップブレイカー
琥珠
ソニック&テイル
エターナルレジェンド
ワールドダービー
ソニックドリフト1
ソニックドリフト2

■2,300円コーナー
アラジン
三丁目タマ
ソニックII
タントアール
マクドナルド
モナコGP II
GGリーグ'93

ワギャンランド（再）
パックマン（再）

■2,600円コーナー
なぞぷよ3
なぞぷよII
ライオンキング
ミッキーマウスII
マッピー（再）
テイルズアドベンチャー

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
魔導物語II

■3,500円コーナー
GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語3
SDガンダム

ラストバイブル
ロイアルストーン
レイアース2
鬼神童子

■3,800円コーナー
シャイニングファイナル

GG周辺機器

商品	価格
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ビックウィンドー	1,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S－01（MD1用）	2,500円
S－02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	800円
オーディオコード1.5m	400円
ヘッドフォンコード1.0m	400円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターI	1,200円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	2,000円
6Bパッド達人	2,000円
RF I	1,600円
RF II	1,600円
アスキーパッドMD6	2,400円
フレッシュクリーナ	1,000円
コードレスパッドセット	2,000円
コードレスパッド	1,500円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
カプコンパッドソルジャー	1,600円
XMD III	4,900円

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円　在庫については お問い合わせ下さい。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1, 2, 3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1, 2, 3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1, 2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～ 4:00 PM 6:30～ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

1996年4月生学校見学会実施中!

◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる
当学院のすごさが伝説化しつつあります。

11月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表の見方 【各ジャンル略記】ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル／PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／ETC：その他　※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGASATURN ○セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	1,280円	セガ	ETC	
	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	1,280円	セガ	ETC	
	13日	ゲームの鉄人 THE上海	6,800円	サンソフト	PUZ	
	13日	★RGBケーブル	2,500円	セガ	周辺	(21ピン)
	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	6,800円	セガ	ETC	
	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	6,800円	エクゼコ	ETC	(2枚組)
	20日	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	6,800円	ソネット・コンピュータ・エンターテイメント	TAB	X指定
	20日	キング・オブ・ボクシング	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	27日	バーチャルオープンテニス	7,800円	イマジニア	SPT	
	27日	The PSYCHOTRON	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	27日	ぷよぷよ通(2)	4,800円	コンパイル	PUZ	
	27日	「占都物語」その I	5,800円	CRI	ETC	
	27日	★結婚前夜	2,000円(予)	小学館プロダクション	ETC	
	27日	セガインターナショナル ビクトリーゴール	4,800円	セガ	SPT	タップ
	27日	ハングオンGP'95	5,800円	セガ	RAC	
	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	5,800円	ビクターエンタテインメント	QIZ	
	27日	プリンセスメーカー2	7,800円	マイクロキャビン	SLG	
	下旬	☆アスキーパッドX	2,580円	アスキー	周辺	
11月	2日	F-1 Live Information	5,800円	セガ	RAC	
	2日	ただいま惑星開拓中／	5,800円	アルトロン	SLG	
	10日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	1,280円	セガ	ETC	
	10日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	1,280円	セガ	ETC	
	10日	ぱくぱくアニマル〜世界飼育係選手権〜	4,800円	セガ	PUZ	
	10日	峠KING THE SPIRITS	5,800円	アトラス	RAC	ハンドル
	17日	★野茂英雄ワールドシリーズベースボール	5,800円(予)	セガ	SPT	
	17日	☆戦略将棋	6,800円	EAV	TAB	
	17日	THE RAY MAN	5,800円	UBIソフト	ACT	
	22日	★ぱっぱらぱおーん	4,800円	エコールソフトウェア	PUZ	
	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	5,800円	カプコン	ACT	
	22日	☆オフワールド・インターセプター エクストリーム	5,800円	BMGビクター	SHT	
	24日	★バーチャガン	2,900円	セガ	周辺	
	24日	バーチャコップ(ソフトのみ)	5,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	24日	バーチャコップ(バーチャガン同梱パック)	7,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	24日	金沢将棋	7,900円	セタ	TAB	
	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	8,800円	セタ	TAB	X指定
	24日	FEDA〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク／	6,300円(予)	やのまん	SLG&RPG	
	上旬	☆ドラゴンボールZ 真武闘伝	6,800円	バンダイ	ACT	
	中旬	おーちゃんのお絵かきロジック	4,900円	サンソフト	PUZ	マウス
	下旬	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	5,800円(予)	サンソフト	ACT	
	未定	ストリートファイターⅡムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	5,800円	ジャレコ	SPT	
	未定	HAT TRICK HERO S	5,800円	タイトー	SPT	
	未定	シュトラール〜秘められし七つの光〜	4,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
12月	1日	☆BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	5,800円	セガ	ACT	
	1日	★NBAJAMトーナメントエディション	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	1日	★爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	5,800円	吉本興業	QIZ	マルチタップ
	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン(予)〜	1,280円	セガ	ETC	
	8日	ルパン三世〜THE MASTER FILE〜	5,800円	MIZUKI	ETC	
	15日	☆海底大戦争	6,800円	イマジニア	SHT	
	15日	★AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003 inc.	SLG	
	15日	★ファーザークリスマス	未定	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	21日	QUOVADIS(クオヴァディス)	6,800円	グラムス	SLG&RPG	マウス
	22日	★ヴァーチャルフォトスタジオ(仮)	6,800円	アクレイムジャパン	ETC	X指定
	22日	テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	マウス
	29日	★ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
	上旬	Chaos Control(カオス・コントロール)	5,800円(予)	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	上旬	湾岸デッドヒート	未定	パック・イン・ビデオ	RAC	ハンドル、ムービーカード
	下旬	必殺パチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	下旬	シーバス・フィッシング	6,800円	ビクターエンタテインメント	SLG	
	下旬	☆天地無用／ 魅御理ミックス・リミックス・DX	8,500円	ユーメディア	ADV	
	未定	ファイタースティックX	3,580円	アスキー	周辺	
	未定	★ブラック ファイアー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定	結婚〜Marriage〜	6,800円	小学館プロダクション	SLG	
	未定	ゴジラ 列島震撼	5,800円	セガ	SLG	
	未定	セガラリー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	ダライアス外伝(仮)	5,800円	タイトー	SHT	
	未定	DX人生ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	未定	☆クリーチャー・ショック	6,800円	データイースト	SHT	(2枚組)
	未定	★マジカルドロップ	5,800円	データイースト	PUZ	
	未定	★リターン・トゥ・ゾーク	5,800円	バンダイビジュアル	ADV	マウス
	未定	北斗の拳	5,800円	バンプレスト	ACT&ADV	
	未定	★日灼けの想い出(＋姫くり)	5,800円(予)	やのまん	PUZ	マウス
	未定	ROBO・PIT	未定	アルトロン	ACT	
	未定	★超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜	未定	メサイヤ	SHT	
今秋	未定	プロ麻雀 極S	6,800円	アテナ	TAB	
今冬	未定	ストリートファイターZERO	未定	カプコン	ACT	
	未定	GOTHAⅡ〜天空の騎士〜	未定	光栄	SLG	
	未定	提督の決断Ⅱ	未定	光栄	SLG	
'95年内	未定	レボリューションX	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	実戦／ パチスロ必勝法SP(仮)	未定	サミー	TAB	
'95年末	未定	ガーディアンヒーローズ	5,800円(予)	セガ	RPG	
	未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	6,800円(予)	セガ	SLG	
	未定	ドラゴンフォース	未定	セガ	RPG	
	未定	☆NINKU―忍空―〜強気な奴等の大激突／〜	未定	セガ	ACT	
	未定	☆バーチャレーシング セガサターン	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	ハンドル
	未定	ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	未定	真・女神転生 デビルサマナー	6,800円	アトラス	RPG	
	未定	3Dロボットシューティング(仮)	未定	ゲーム アーツ	SHT	(通信対戦)
	未定	★ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	闘神伝S(仮)	未定	タカラ／セガ	ACT	
	未定	ザ・ホード	未定	BMGビクター	SLG	
'95年度	未定	バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	
1月	12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT	
	未定	四柱推命ピタグラフ	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	★アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	未定	サンソフト	RPG	
	未定	DEATH MASK	未定	バンタンインターナショナル電脳工場	ADV	
	未定	★松方弘樹のワールドフィッシング	未定	メディアクエスト	SLG	
2月	9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定	★シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	未定	FIFAサッカー'96	5,800円	EAV	SPT	
	未定	★くるりんPA	3,980円	スカイ・シンク・システム	PUZ	
	未定	ZORK I	未定	翔泳社	ADV	
	未定	★南の島にブタがいた(仮)	未定	スコラ	ADV&PUZ	
3月	未定	レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定	★フィッシング甲子園	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
	未定	☆慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	未定	★フォラー・ツワー	未定	オー・シー・シー	ETC	
'96年春	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	★サクラ大戦	未定	セガ	ADV	
	未定	★新世紀エヴァンゲリオン(仮)	未定	セガ	ADV	
	未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG	
	未定	斉天大聖～孫悟空～(仮)	未定	グラムス	SLG&RPG	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	テクモスーパーボウル(仮)	5,800円	テクモ	SPT	
	未定	★3×3 EYES ～吸精公主～	未定	日本クリエイト	ADV	
	未定	大冒険(セント・エルモスの奇跡)	未定	パイ	SLG&RPG	
	未定	ナイトストライカーS	未定	ビング	SHT	
	未定	メタルブラック	未定	ビング	SHT	
	未定	AQUA WORLD 海美物語	未定	MIZUKI	SLG	
'96年	未定	サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	NBAバスケットボール サターン	未定	セガ	SPT	
	未定	☆THOR～精霊王紀伝～	未定	セガ	A・RPG	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	未定	アークシステムワークス	SLG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	I.S.C	TAB	
	未定	エイリアン トリロジー	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	モータルコンバットII 完全版	未定	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	★餓狼伝説3	未定	SNK	ACT	
	未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	SNK	ACT	
	未定	テニス(仮)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	誕生～デビューS～(仮)	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ドラえもん(仮)	未定	エポック	未定	
	未定	ビューポイント	5,800円	EAV	SHT	
	未定	ウイングコマンダーIII	未定	EAV	SLG	
	未定	ショック・ウェーブ	未定	EAV	SHT	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	ロードラッシュ	未定	EAV	RAC	
	未定	ダークセイバー(仮)	未定	クライマックス	ACT	
	未定	スナッチャー	未定	コナミ	ADV	
	未定	ときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	
	未定	MYST 2 (仮)	未定	サンソフト	ADV	
	未定	棋仙人(仮)	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	アイドル雀士スーチーパイII(仮)	未定	ジャレコ	TAB	X指定
	未定	スラムドラゴン(仮)	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	OVER DRIVE	未定	ズーム	ACT	
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	ARENA	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタNEO(仮)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON(仮)	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	空想科学ガリバーボーイ(仮)	未定	ハドソン	RPG	
	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	★ウルトラマンパズル(仮)	未定	バンダイ	PUZ	
	未定	機動戦士ガンダム(仮)	未定	バンダイ	ACT	
	未定	ポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	GEX(ゲックス)(仮)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	3Dベースボール(仮)	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	ソーラー・エクリプス(仮)	未定	BMGビクター	SHT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
	未定	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	未定	MIZUKI	ETC	
	未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	

MEGADRIVE ○メガドライブ(メガCD)

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月	27日	バットマン フォーエヴァー	未定	アクレイムジャパン	ACT	24M	
	27日	フォアマン フォー リアル	未定	アクレイムジャパン	SPT	24M	
	未定	☆ぺぺんがPENGO	4,980円	セガ	ACT	未定	
	未定	☆サージカルストライク	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	RPG	16M	○
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M	
	未定	サムライスピリッツ	6,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	CD	

SUPER 32X ○スーパー32X対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月	20日	バーチャファイター	7,800円	セガ	ACT	32M	

GAME GEAR ○ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
10月	20日	ギアスタジアム平成版	3,500円	ナムコ	SPT	1M	
	27日	バットマン フォーエヴァー	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M	
	27日	フォアマン フォー リアル	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M	
11月	3日	★忍空外伝 ヒロユキ大活劇	4,800円	セガ	PUZ	4M	
	17日	ソニックラビリンス	3,800円	セガ	ACT	4M	
	24日	Jリーグサッカー ドリームイレブン	5,500円	セガ	SPT	4M	○
	24日	魔導物語A―ドキドキばけ～しょん―	5,500円	コンパイル	RPG	4M	○
	24日	ポケット雀荘(再発売)	3,500円	ナムコ	TAB	1M	
12月	8日	ゴジラ®～怪獣大進撃～	5,500円	セガ	SLG	4M	○
	未定	★スーパー桃太郎電鉄III	5,800円	ハドソン	TAB	4M	○
	未定	★LUNAR―さんぽする学園―	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	○
発売日未定	未定	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	3,800円	セガ	PUZ	4M	

各タイトル変動チェーック!

毎月の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。まずは、先月号で「発売リストから消えた」と掲載したコンパイルのメガドラ版「魔導物語I」から。最近の急速な市場の状況の変化から、発売が見合わされるとの情報に対し、ユーザーからの反響が非常に大きかったことを重視し、同社から「どのような形を取ってでも必ず発売はするようにするので、心配しないでいてほしい」と発売の意向をもらった。これはメガCDの「シャドウラン」も同様だそうだぞ。他では、CGポートレートシリーズの影丸編が12月から2月に変更になってるぞ。要チェックだ。

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

メーカー伝言板募集中!!

いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況やソフトのPRなどをしてもらうこのコーナー。じっくり読んでいってみると、意外な掘り出し情報があるかもよ？

セガエンタープライゼス

メジャーリーグで大活躍の野茂投手の野球ゲームがセガサターンで急遽発売決定／迫力のピッチングでアメリカ・日本を熱狂の渦に巻き込んでいるトルネード投法が、ゲームでも再現されています。また、メジャーの選手が実名で入っており、実況も雰囲気満点／

カプコン

お待たせご免の「X-MEN」ついに発売日が決定／しました。11月22日に満を持しての登場です。同じく11月発売予定の「ストⅡムービー」や、発売が決定したばかりの「ストリートファイターZERO」など、カプコンの年末ラインナップは超大作ぞろい。首を長～くして待っててくださいね。

SNK

サターンユーザーのみなさん、はじめまして。ネオジオでおなじみのSNKです。このたび、クロスライセンス契約が実現し、サターンとネオジオの人気ソフトがお互いに移植可能となりました。ネオジオには餓狼やサムライなどの超遊べるソフトがたくさんあるので、何が移植されるかお楽しみに／

ゲーム アーツ

撃って爽快、壊して爽快、倒して痛快、正面から上空から狙いを定めて攻撃!! プレイ中のあなたは、真剣なマナザシに、口元には薄笑いが浮かんでいるはず。そんなステキな「3Dロボットシューティング(仮)」は、戦略シミュレーションの要素も含んで今冬登場!!

アルトロン

現在2つのソフト開発が順調に進行中／1つ目は11月2日発売の「ただいま惑星開拓中／」。シミュレーション＋αの新感覚ゲーム。2つ目は12月発売の「ROBO・PIT」。まだまだ開発途中ですがロボットが格闘する新タイプのアクションゲーム。年末のアルトロンに乞うご期待／

エレクトロニックアーツ・ビクター

11月17日発売の「戦略将棋」は、CPUが使う戦法を数十種類の中から選択することができる画期的な将棋ソフトだから、これで弱点を鍛えて実戦に生かそう／ もちろん戦法をランダムにすることもできるよ／秋の夜長にじっくりと将棋をするのも良いんじゃないかな。

光栄

競馬SLG「ウイニングポストEX」がついに発売されたね。このゲームでは、いかに強い馬に巡り会えるかが、結構重要だったりするんだけど、データ集「ウイニングポストEX」があれば、バッチリだ。馬や登場人物のデータが満載で、とっても魅力的な1冊だぞ。

翔泳社

弊社のサターン第1弾タイトルとして発売されました「ブレイクスルー」(販売：BMGビクター株式会社)。新タイプ"つぶしゲー"パズルの世界をぜひあなたもお試しください。ちなみにプレイステーション版は12月発売予定ですのでそちらもよろしくお願いします。

小学館プロダクション

結婚をリアルに、そして、明るく楽しくシミュレートした新感覚ゲーム「結婚～Marriage～」。年末発売に向け、開発もいよいよ佳境に入っています。なお、キャラクター原画と豪華声優陣のおしゃべりが楽しめる、「結婚前夜」が10月27日発売決定／ 限定版なので、お求めはお早めに。

データイースト

9月に行われた「第17回CSG秋の新作発表会」に出展した「クリーチャー・ショック」いかがでしたか？ 早くゲームをしてみたいのですが……期待しちゃいます。何か夜中に1人でヘッドフォンして電気消してこれやったら、もうワクワクしますよ／きっと。

タイトー

みなさん先月のCSGには遊びに来てくれたかな？ タイトーももちろんセガサターンを出展したぞ／「レイヤーセクション」「ハットトリックヒーローS」そして「ダライアス外伝(仮称)」どれも大好評で、きっと満足してくれたはず。発売日が待ち遠しいよね／

タイムワーナーインタラクティブ

『レースでGo／Go／キャンペーン』〆切迫る／ 好評発売中の「RACE DRIVIN'」についているアンケートハガキを送ってくださった方の中から、抽選で総計300名の皆様にTWI特製"レースドライビン・テレカ"をプレゼント!! 第1回・第2回抽選は終了。第3回抽選は10月末日消印有効ハガキで／

日本クリエイト

サターンユーザーの皆様／「3×3 EYES～吸精公主～」がついに移植決定です。自社では初めての参入なので、スタッフ一同、気合入ってます／ SS版オリジナルのOPやビジュアルはもちろん、他機種にはなかった○○とか……おおっと、それは今後の記事をチェ～ックって感じ…です。

メディアクエスト

1月に実写画面を派手に取り込み、ゲーム性を豊かにしたサターン発の本格釣りシミュレーション「松方弘樹のワールドフィッシング」を発売するほか、その他3本を早いうちにリリースしたいと考えています。今後のメディアクエストの動きには要チェックですぞ。

パック・イン・ビデオ

みなさん、初めまして／ パックインビデオが12月に自信を持って発売するのが「湾岸デッドヒート」。熱いバトルに勝つと、女の子を隣に乗せることができるんだ。病みつきになること間違いなしだよ。デッドヒートガールズもデビュー決定／ こちらも応援よろしくね。

MIZUKI

12月7日発売の「ルパン三世 THE MASTER FILE」を買うと、抽選でオリジナル・セル画を150名様にプレゼント／ 普段のルパンの格好ではなくて、ドレスアップしたルパンが見られる。欲しい人は、ソフト内封のアンケートハガキを送ってね。

やのまん

いよいよ発売が近づいてきた「フェーダ・リメイク／」。声優を起用したアニメーション部分、すべて描き直した戦闘シーン、新しく加わったキャラクター、必殺技などの新要素によって単なる移植にはとどまらない、自信作です。ご期待ください。

エコールソフトウェア

新作「ぱっぱらぱお～ん」で新しいタイプの落ちものを作りました。きっとこれからのパズルの主流になるぱお～ん。やってみるとなかなかハマりまくるので要注意。対戦で熱くなって友達をなくさいでね。新しい物好きの人は絶対チェックしないとおくれるぱお～ん。

サタマガ編集部チェーック!!

今月はサターンソフトのラインナップに続々と新規参入メーカーが入ってきて、サターン市場がさらににぎやかになってきているのが、わかるかな。みんなもこの活況に、現在全ハード中一番の勢いを感じているんじゃないかな？ちなみに、『サタマガ』発売から数日中には、そろそろ来年期待の新作が続いて発表されていく予定だ。前々から噂になっていた某H社の爆発するゲーム(笑)や某C社の超有名パズルの最新続編など。どれも期待度は高いぞ。また「VF2」の発売日も来月決まる見込み。こちらは意外と早いかもよ？ 次号は、月2回刊に合わせ、恒例の企画も復活。来月大募集予定だぞ。

穫れたての「ぷよ」はいかが？

クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

送料 ¥780
一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。（本体を除く）

creative human 営業時間 AM10：00〜PM8：00

FAXは24時間受付
03-5443-6593

着払い・年中無休

イチオシ新作情報

10/27

ハングオンGP'95

セガ／SS／定価¥5,800

今までレースゲームといえばF1やラリーばかり。「デイトナ」も「セガラリー」もいいけど「俺はバイクレースのゲームで遊びたいんだよ〜」という方、お待たせしました。あの名作ハングオンが、SS仕様となって装いも新たに復活！もちろんレーシングコントローラーにもバッチリ対応していますよ。

予約特価 ¥5,280

10/27

プリンセスメーカー2

マイクロキャビン／SS／定価¥7,800

遂に出ました、育てゲーの決定版。他機種でも大好評の「プリンセスメーカー」シリーズの最新作がSSに登場です。果ては媚婦か、それとも一国の王女となれるか。シリーズの人気を支える多彩なイベントとキャラクター達が、あなたを飽きさせる事なく楽しませてくれるでしょう。

予約特価 ¥7,180

ぷよぷよ通

痛快パズルの決定版！
SSでもばよえ〜ん！

¥4,380

VS

落ちものパズルの『帝王』

10/27

S・RPGの『革命児』

フェーダ エンブレムオブジャスティス リメイク！

帝国と反乱軍の死闘再び！
玉木キャラの魅力満載！

11/24

¥5,780

発売日	タイトル	価格
10/13	ゲームの鉄人 THE上海	¥6,280
10/13	バーチャファイターCGポートレート(サラ)	¥TELにて
10/13	バーチャファイターCGポートレート(ジャッキー)	¥TELにて
10/20	ときめき麻雀パラダイス	¥6,280
10/27	セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4,380
10/27	ザ・サイコトロン	¥5,280
10/27	バーチャルオープンテニス	¥7,180
10/27	占都物語	¥5,280
10/27	キング オブ ボクシング	¥5,280
10/27	ワールドシリーズベースボール	¥5,280
10/20	アメリカ横断ウルトラクイズ	¥TELにて
10/27	結婚前夜	¥1,780
10/27	ただいま惑星開拓中！	¥5,280
10/未定	サンダーストーム&ロードブラスター	¥6,280

会員のココがお得

一度購入されたお客様は、全て会員登録いたします。そして次回から御注文の際には、全商品（特価を除く）がおトクな5％割引に！

5%

下記の住所まで送ってね

イラスト募集

今月の特価

消費税サービス

(MC) アルシャーク	¥1,580
(MC) Aランクサンダー	¥980
(MC) AX-101	¥980
(MC) プリンスオブペルシャ	¥180
(MC) スターブレード	¥980
(MC) ジュラシックパーク	¥980
(MC) バトルファンタジー	¥500
(MC) NBAジャム	¥980
(MC) リーサルエンフォーサーズII(銃付)	¥1,980
(MD) ストリートファイターIIプラス	¥980
(MC) ウルフチャイルド	¥500
(MD) パルスマン	¥1,980
(MD) リスターザシューティングスター	¥1,980
(MD) ぷよぷよ通	¥1,980
(MD) ダイナマイトヘッディー	¥1,980
(MD) ソニック&ナックルズ	¥1,980
(MD) モータルコンバットII	¥1,980
(MD) クルーボール	¥500

寝 見過ごさないで下さい

X-MEN

11月22日発売！
大好評予約受付中

3RADD（スリーラッド） 超すごーい

定価¥7,800の品（税込） **5,980円**

■広告のページを見てネ！

セガサターン

タイトル	価格
バーチャファイター	¥TELにて
ワンチャイコネクション	¥TELにて
ミスト	¥TELにて
ゲイルレーサー	¥TELにて
GOTHA	¥TELにて
クロックワークナイト 上巻	¥TELにて
真説 夢見館	¥TELにて
麻雀悟空・天竺	¥TELにて
RAMPO	¥5,880
DAYTONA USA	¥4,680
パンツァードラグーン	¥5,480
ビクトリーゴール	¥5,480
ぽぽいっとへべれけ	¥4,980
ペブルビーチゴルフリンクス	¥7,280
麻雀厳流島	¥5,480
ダイダロス	¥5,880
EMIT-1	¥6,980
EMIT-2	¥6,980
EMIT-3	¥6,980
ヴァーチャルハイドライド	¥4,980
三国志Ⅳ	¥11,580
輝水晶伝説アスタル	¥4,980
グランチェイサー	¥4,980
スーパーリアル麻雀PV	¥7,680
極上パロディウスだ！	¥4,980
完全中継プロ野球グレイテストナイン	¥4,980
新・忍伝	¥4,180
デジタルピンボール	¥4,980
バトルモンスターズ	¥4,980
ブルーシード 奇稲田秘録伝	¥4,980
サイドポケット2	¥5,880
ゲームの達人	¥7,780
制服伝説プリティーファイターX	¥6,780
平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	¥4,180
DARKSEED	¥4,980
学校の怪談	¥4,980
バーチャルバレーボール	¥6,780
熱血親子	¥4,980
実況パワフルプロ野球！'95	¥4,980
バーチャファイターREMIX	¥3,980
Dの食卓	¥7,880
リグロードサーガ	¥4,980
クロックワークナイト 下巻	¥3,980
ゆみみみっくす REMIX	¥4,980
THE野球拳スペシャル	¥6,280
シャイニングウィズダム	¥5,100
レースドライビン	¥5,100
卒業IIネオ・ジェネレーション	¥5,880
学校のコワイうわさ 花子さんが来た	¥4,180
麻雀海岸物語	¥5,880
テレビアニメスラムダンク	¥5,880
ウイニングポストEX	¥5,880
ストリートファイターリアルバトルオンフィルム	¥5,100
球転界	¥5,100
魔法騎士レイアース	¥4,180
水滸演舞	¥5,100
ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	¥5,880
AI将棋	¥6,280
実戦麻雀	¥6,280
ブレイクスルー	¥5,100
将棋まつり	¥7,880
ブルーシカゴブルース	¥6,980
QUANTUM GATE I	¥5,100
ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦風	¥6,980
マスターズ 遙かなるオーガスタ3	¥5,100
レイヤーセクション	¥5,100
スチームギアマッシュ	¥5,100
永世名人	¥4,880
魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	¥6,980
シムシティ2000	¥5,100
アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥6,180
ウイングアームズ 華麗なる撃墜王	¥5,100
メタルファイターMIKU	¥5,880
信長の野望・天翔記	¥8,800
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	¥5,100
宝魔ハンターライム	¥7,880
出たなツインビーヤッホー！	¥5,100
天地無用！ごくらくCD-ROM	¥6,980
サターンスーパーvol.2	¥TELにて

スーパー32X・メガドライブ

タイトル	価格
スペースハリアー	¥3,880
スターウォーズアーケード	¥6,480
DOOM	¥5,480
アフターバーナーコンプリート	¥3,880
V.R DELUXE	¥6,880
サイバーブロール	¥5,480
TEMPO	¥5,480
フレッドカプルスゴルフ	¥6,880
メタルヘッド	¥5,480
モータルコンバットII究極神拳	¥6,880
三国志Ⅳ	¥10,880
シャドウラン	¥5,460
ファーレンハイト	¥4,760
コミックスゾーン	¥5,460
ジ・ウーズ	¥3,980

ハード

品名	価格
セガサターン	¥31,980
メガドライブ2	¥6,280
メガCD2	¥9,980
スーパー32X	¥13,440
カラーゲームギア各種	¥9,880
ゲームギア忍空パック	¥11,800
アタリジャガープラス	¥29,800

パーツ

機種	品名	価格
SS	コントロールパッド	¥2,280
SS	バーチャスティック	¥4,380
SS	レーシングコントローラー	¥5,380
SS	アナログミッションスティック	¥6,980
SS	シャトルマウス	¥2,780
SS	ファイティングスティック	¥4,680
SS	サンサターンパッド	¥3,180
SS	ファイティングコマンダー	¥2,280
SS	トルネードパッド	¥2,740
SS	トルネードスティック	¥4,680
SS	マルチターミナル6	¥3,480
SS	パワーメモリー	¥4,380
SS	モノラルAVケーブル	¥1,840
SS	ステレオAVケーブル	¥1,840
SS	S端子ケーブル	¥1,840
SS	RFユニット	¥1,840
SS	電子ブックオペレーター	¥3,480
SS	フォトCDオペレーター	¥3,480
SS	ムービーカード	¥18,280
GG	パワーバッテリー	¥4,480
GG	ビックウインドウ2	¥1,780
GG	TVオートチューナー	¥9,980
MD	コントロールパッド達人	¥1,880
MD	ファイティングパッド6B	¥1,880
MD	MD1用ACアダプター	¥1,180
MD	MD2用ACアダプター	¥1,180
MC	フレッシュクリーナー	¥2,400
JG	コントローラー	¥1,900
JG	Sビデオケーブル	¥1,900

新作を予約された方には、消費税をサービスします。

クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

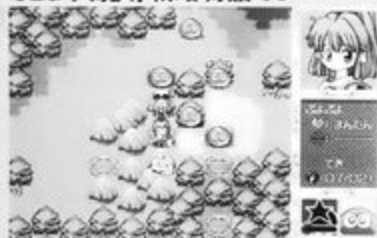
12月8日

CD-ROMになる

Disc Station DS vol.9

BOOKタイプ ゲームソフト

10月6日発売vol.8 もヨ・ロ・シ・ク

SLG 大魔導戦略物語'95

RPG 幻世快盗伝

ACT ナックルキッド

PZL なぞぷよ

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	0 8	1 5	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1 ／ 0 7 ／ 1 5 ／ ／

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 主婦
15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01 ファミコン通信
02 ファミコン通信　BROS.
03 GameWalker
04 Vジャンプ
05 覇王
06 ゲームオン！
07 電撃王
08 寿現夢
09 LOGiN
10 ゲーメスト
11 ゲーム批評
12 サターンスーパー
13 サターンファン
14 ファミリーコンピューターマガジン
15 セガサターンマガジンのみ

6 今月の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 すごく良い
02 良い
03 普通
04 良くない

7 本誌が月二回刊になった時、値段がいくらなら毎号買いますか。※3桁の実数で

8 表1の今月の記事で内容が面白かった（良かった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを5本まで選んで答えてください。

表1　今月号の記事

01 LAMD MARK
02 DATA STATION
03 セガサターン読者レース
04 特報　バーチャファイター2
05 特報　セガラリー・チャンピオンシップ
06 特報　バーチャコップ
07 特報　SNKサターンに
08 特報　ヴァンパイアハンター
09 特報　X-MEN
10 特報　ストリートファイターⅡムービー
11 特報　誕生S
12 特報　3×3EYES～吸精公主～
13 特報　ギャラクシーファイト
14 特報　アルバートオデッセイ外伝
15 特報　X JAPAN
16 特報　海底大戦争
17 特報　オフワールド・インターセプター エクストリーム
18 特報　プリンセスメーカー2
19 特報　サクラ大戦
20 VOYAGER
21 ゲームが好きでたまらない／BLOW
22 攻略　ワールドアドバンスド大戦略
23 NUDE na HARD
24 サターン散布散計画
25 新作ソフトスケジュール
26 NEW RELEASE TITLE
27 ガーディアンヒーローズ
28 真・女神転生 デビルサマナー
29 ドラゴンフォース
30 ダークセイバー
31 闘神伝S
32 バーチャレーシング サターン
33 ばくばくアニマル
34 QUOVADIS
35 機動戦士ガンダム
36 餓KING THE SPIRITS
37 テーマパーク
38 ザ・タワー
39 スーパーリアル麻雀グラフィティ
40 特集　コナミがツイてる！
41 特集　セガスポーツ
42 卒業Ⅱ
43 クロックワークナイト
44 LUNAR EXPRESS
45 AMラッシュ
46 AM2研 Express Neo
47 セガサターンソフトレビュー
48 次世代機裏技リーグ
49 CD BROS.
50 付録　ビクターエンタテイメント サターンソフト コレクション

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ(ワンダーメガを含む)
04 スーパー32X
05 レーザーアクティブ
06 プレイステーション
07 3DO（REAL、TRY）
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEOGEO（CDを含む）
12 ゲームギア
13 バーチャルボーイ
14 ウルトラ64（任天堂次世代機）
15 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 レーシングコントローラ
19 バーチャスティック
20 アナログミッションスティック

表3　ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイⅡ(仮)
002 アメリカ横断ウルトラクイズ
003 ARENA
004 アルバートオデッセイ外伝
005 アローン・イン・ザ・ダーク2
006 ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～
007 ヴァンパイアハンター
008 USドラッグチャンプ(仮)
009 Wizard's Harmony
010 ウイングコマンダーⅢ
011 ウルトラマンリンク(仮)
012 エアーズアドベンチャー
013 エイリアン トリロジー
014 X JAPAN Virtual Shock 001
015 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
016 NBAバスケットボール サターン
017 NBAJAMトーナメントエディション
018 F-1 Live Information
019 おーちゃんのお絵かきロジック
020 オフワールド・インターセプター エクストリーム
021 海底大戦争
022 Chaos Control(カオス・コントロール)
023 金沢将棋
024 ガーディアンヒーローズ
025 ガーディアンフォース
026 餓狼伝説3
027 ガンバード
028 機動戦士ガンダム(仮)
029 キング・オブ・ボクシング
030 ギャラクシーファイト
031 空想科学ガリバーボーイ(仮)
032 QUOVADIS(クオヴァディス)
033 慶応遊撃隊活劇編
034 結婚～Marriage～
035 結婚前夜
036 ゲームの鉄人 THE上海
037 現代大戦略　Strikes(仮)
038 コットン2
039 コブラ・ザ・サイコガン
040 GOTHAⅡ～天空の騎士～
041 ゴジラ 列島震撼
042 サクセスストーリー
043 サクラ大戦
044 3×3EYES ～吸精公主～
045 サンダーストーム&ロードブラスター
046 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
047 The PSYCHOTRON
048 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
049 The Tower
050 THE RAY MAN
051 シーバス・フィッシング
052 シュトラール
053 ショック・ウェーブ
054 新世紀エヴァンゲリオン(仮)
055 神罰 人生の意味
056 真・女神転生 デビルサマナー
057 心霊呪殺師 太郎丸(仮)
058 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
059 重装機兵レイノス2(仮)
060 スーパーリアル麻雀グラフィティ
061 ストリートファイターⅡムービー
062 ストリートファイターZERO
063 スナッチャー
064 スラムドラゴン(仮)
065 3Dベースボール(仮)
066 3Dロボットシューティング(仮)
067 セガインターナショナル ビクトリーゴール
068 セガラリー・チャンピオンシップ
069 「占都物語」その1
070 戦略将棋
071 ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
072 ZORK1
073 ただいま惑星開拓中！
074 誕生～デビューS～
075 ダークセイバー(仮)
076 ダービースタリオン(仮)
077 大冒険(セント・エルモスの奇跡)
078 ダライアス外伝(仮)
079 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
080 超兄貴～究極無敵銀河最強男～
081 テーマパーク
082 提督の決断Ⅱ
083 テクモスーパーボウル(仮)
084 天外魔境外伝　第四の黙示録
085 天地無用！ 魎皇鬼ミックス・リミックス・DX
086 DEATH MASK
087 DX人生ゲーム
088 THOR～精霊王紀伝～
089 餓KING The Spirits
090 闘神伝S(仮)
091 ときめき麻雀パラダイス
092 ときめきメモリアル
093 ドラえもん(仮)
094 ドラゴンフォース
095 ドラゴンボールZ　真武闘伝
096 ナイトストライカーS
097 NINKU―忍空―
098 ノバストーム
099 野茂英雄ワールドシリーズベースボール
100 HAT TRICK HERO S
101 ハングオンGP'95
102 バーチャコップ
103 バーチャファイター2
104 バーチャファイターCGポートレートシリーズ
105 バーチャルオープンテニス
106 バーチャレーシング セガサターン
107 爆笑！！ オール吉本クイズ王決定戦DX
108 ばくばくアニマル
109 BUG！
110 ぱっぱらぱおーん
111 日灼けの想い出(＋姫くり)
112 ビューポイント
113 FARADOON(仮)
114 ファンタジーアース(仮)
115 フィッシング甲子園
116 FIFAサッカー'96
117 風水先生(仮)
118 FEDA
119 ブラック ファイアー
120 ぷよぷよ通(2)
121 プリンセスメーカー2
122 プロ麻雀 極S
123 北斗の拳
124 マジックカーペット
125 マスターオブモンスターズ
126 松方弘樹のワールドフィッシング
127 MYST2(仮)
128 南の島にブタがいた(仮)
129 メタルブラック
130 モータルコンバットⅡ　完全版
131 燃えろ！！ プロ野球'95
132 リターン・トゥ・ゾーク
133 LUNAR(仮)
134 ルパン三世～THE MASTER FILE～
135 ロードラッシュ
136 湾岸デッドヒート

SEGA SATURN PRESS

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

NEW RELEASE TITLE

着々とできあがりつつある新作を最新の画面でお届けします。

発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

COMING SOON SOFT

とどまることを知らない怒濤の新作ラッシュ！
今月もバラエティに富んだ話題作が目白押し。

ガンバード

●アトラス
●12月発売予定
●5,800円
●SHT(シューティング)
●2人同時プレイあり

人気シューティングゲームをアトラスが完全移植。今月は５人のキャラとサターンオリジナル画面も公開！

先月に引き続き「ガンバード」の移植状況をお伝えする。オリジナルも正式に加わることが決定し、着々と開発が進んでいるようだ。デモ中のキャラ画面も移植され、デキ具合もバッチリ／　もちろんゲーム内容の方もアーケードモードを含め、完全移植を目指しているとのことだ。みんなの気になる画面のチラつきの有無や操作感などは、次号で詳しく紹介できると思うので期待しててくれ／

われらがマリオンちゃんのボム「ウインドシェイバー」。周囲の敵をド派手に斬り裂く風の魔法だ。その他、ヤンニャンは髪の毛からできた分身が敵めがけて突進する「分身突撃隊」など、個性的なボムを各キャラ装備している。

サターン版オリジナルモードのプレイ画面。巨大な敵キャラは、後半に登場する神殿ステージのボス、幻獣ドラゴンアンガー。敵キャラはメカものに限らず、こういったファンタジー系の敵も出現し、５人に襲いかかってくるのだ。

ストーリーはキャラの組み合わせにより変化。ステージ間では下の写真のように漫才のような掛け合いもが見られるぞ。セリフは有名声優が担当。

松方弘樹のワールドフィッシング

●メディアクエスト
●'96年１月発売予定
●価格未定
●SLG
●１人プレイのみ

釣り、特にトローリングといえば松方弘樹。ついに今回、ブラックバス編を加えてサターンに登場するぞ。

松方弘樹がサターンに登場だ!!

メディアクエスト参入第１弾は、サターンでも増えつつあるフィッシングＳＬＧ「松方弘樹のワールドフィッシング」だ。松方弘樹といえば、トローリングが有名だけど、今回はその〝トローリング編〟に加え〝ブラックバス編〟の２本立てだ。各編とも、釣り具や魚などの解説を行うレクチャーモード、数日間にわたり競技を行うトーナメントモードなど５つのモードが用意されている。実写取り込みのトローリングシーンもイイゾ。

MODE SELECT

松方弘樹のアドバイスによって、カジキとのファイト方法をマスターします。

モードは5種類

トーナメントに向けて練習が行えるモード。ここで腕を上げるのだ。

LECTURE MODE

このゲームのトーナメントで用いるルールについて、説明します。

初心者も安心

松方氏自身に教えを請う。初心者はここでまず知識を深めていくのだ。基本を覚えたら次はそれを実践だ。

松方氏がマリーンとファイトの真っ最中。ここで実写取り込み映像が流れる。TVで見たような模様が見られるか。

ゴジラ 列島震撼

完成度 25%

●セガ
●12月発売予定
●価格未定
●SLG

多くのシリーズを作り続けた、怪獣のヒーロー（!?）ゴジラが今度は敵になってプレイヤーを苦しめる!!

本誌を読んでいる人にもゴジラファンは多いかもしれない。今回のこのゲームはゴジラが主人公ではない。プレイヤーは自衛隊となって迫りくるゴジラや悪役怪獣を相手に闘っていくシミュレーションゲームだ。スーパーＸなどの兵器を怪獣まで誘導し攻撃を加えるのだ。シナリオが進んでいくと、メカゴジラやモスラなど味方になる怪獣も登場する。この他にもゴジラ映画歴代の怪獣が続々登場するぞ。映画ファンにはオススメ？

ゴジラ 列島震撼

壊せ！

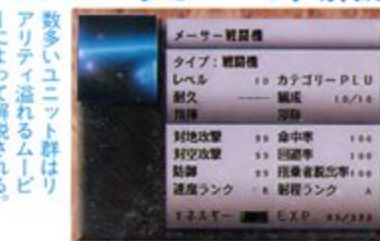
メカゴジラとモスラの勇姿だ。これらを味方につけ、どんな展開が待っているのか？

メカゴジラ

豊富なユニット！

実際に映画で使用した武器の他、数多くユニットが存在！

ムービーするユニット解説

数多いユニット群はリアリティ溢れるムービーによって解説される。

THE RAY MAN

完成度 80%

●ユービーアイソフト
●11月17日発売
●5,800円
●ACT

絵画のような夢のような美しい世界で、レイマンの軽やかなアクションが繰り広げられるのだ。

エレクトゥーンを救え!! レイマンよ

ヨーロッパ生まれのゲーム、レイマンは美麗なグラフィックと滑らかで豊富な動きを合わせ持つ、横スクロールアクションだ。主人公のレイマンは、母国の平和を乱すミスター・ブラックを倒すため立ち上がった。手を振り回しパンチを飛ばし、またある時は髪の毛をヘリコプターにするなど、自由自在、多種多様に動き回るぞ。

主人公レイマン

我らがヒーロー・レイマンだ。最初から使える技は、ジャンプやはいつくばり。アイテムを手に入れると、通常より強力なパンチや物にしがみつくことも可能になるぞ。

バトルフィールド

さすがヨーロッパ生まれ。グラフィックがとても綺麗。

ステージは全部で6つ。その各々にビッグボスがいる。戦いの場ではあるが、ファンタジックな世界をじっくり堪能するのもいいぞ。

ピクチャーシティ

バンドーランド

把握できないほど多彩な敵が登場!! すべての敵に会えるか?

登場する敵の数はなんと40にも及び、独自の行動パターンを持つ。ちなみに敵たちは、ミスター・ブラックの創造物。ハンターや狂った音符なんて奴もいる。

ウィザーズハーモニー

※画面は開発中のものです

完成度 50%

ユーザーフレンドリィな育成もの

アークシステムワークス/来春発売予定/価格未定/育成SLG

かわいいキャラがたくさん

カワイイ女の子がプレイヤーの指導のもとで成長する。しかも、お気に入りのキャラだけ育てられる。育成ファンはレッツゴー!

育成ものに新たなタイトルが登場した。本作は15人いるキャラの中から5人を選び育てることができる。同時にプレイヤーの分身でもある主人公を育てることも可能という、自由度がとても高い内容になっている。しかも育成する期間は1年間と短いので、気に入ったキャラだけをかわいがる(?)といったこともできちゃうのだ。

舞台は剣と魔法が科学よりも発達している世界の学園。主人公は自分のサークル(ウィザーズ・アカデミー)を維持するのが目的だ。

育てる期間は一年間

ぱっぱらぱおーん

完成度 100%

低年齢層にウケそうなパズルなのだ。

エコールソフトウェア/11月22日発売/4,800円/PUZ

新規参入エコールソフトウェアから、この11月急きょ新しいタイプのパズルゲームが登場するぞ。その名も「ぱっぱらぱおーん」。メルヘンな世界のキャラ達を相手に、色合わせのパズルでドンドン敵陣に攻め入るのだ。対戦するキャラは9人、かわいい音声と、グラフィックにはほのぼのさせられるぞ。お母さんも要チェック?

メルヘンなキャラ達

ゲーム開始前には、ちょっと長めのCGデモが挿入される。出口を求めて、パズルで対戦だ。

4つ同じ色のブロックを揃えれば、ドンドン消えていく。消した分は、相手に!

ブロックが溜まってくると、ドンドン自分のフィールドに押しやられてくる。自陣を埋められたほうが負けだ。

超兄貴 ～究極無敵銀河最強男～

完成度 30%

推奨年齢どころか遊戯人種のボーダーラインがほしい

メサイヤ／発売日未定／価格未定／SHT／2人同時プレイあり

PCエンジンで発売され、その独特な世界観で一世を風靡(ふうび)した「超兄貴」が、ついにサターンに登場。もちろんゲームシステムはPCエンジン版と同じく、縦横スクロールのシューティングだが、32ビット機ならではの粋(いき)なはからいがある。それは「男の実写取り込みグラフィック」だ。これらが画面でどう表示されるかは不明だが、かなりアレな雰囲気になりそう？

筋ピクな方々

ちなみにアドンとサムソンの2役を演じる小沼氏（⬅この人）は、全日本ライトヘビー級ボディビル選手権を10連覇したという、ホンモノのボディビルダー。どひ～。

シュトラール 秘められし七つの光

完成度 80%

パワー／POWER／モアパワァーッ／

メディアエンターテイメント／11月24日発売／4,800円／ACT／1人プレイのみ

以前、レーザーアクティブに移植された「トライアッドストーン」が、サターンにも発売されることになった。もともとはLDゲームだけに、操作系は方向ボタンと剣(攻撃)＋連打ボタンだけというシンプル設計。ゲームシステムは、アニメーション画面を見ながら時々表示される指示どおりに操作するというもの。反射神経が要求される内容だけに、じっくり動画を見ている暇はないかもよ。

アレクシス

ある日、村の入口で行き倒れになりかけていた老人を助けた青年（アレクシス）が、7つの水晶を求める試練に立ち向かう。その結末は？

通常は、主に方向ボタンでピンチを切り抜ける。画面に表示される矢印の方向に、ボタンをすばやく押すのだ。

時には、剣のボタンで攻撃をしたり、連打専用のボタンでパワーをためる状況もある。これぞ元祖「連打システム」。

新世紀エヴァンゲリオン（仮称）

完成度 ?%

アニメ化に続き、早くもゲーム化

セガ／96年春発売予定／価格未定／ADV／1人プレイのみ

月刊『少年エース』のコミック連載に始まって、今月の4日からはテレビ東京系列でアニメーションも放映される「新世紀エヴァンゲリオン」が、早くもゲーム化される。ゲームの内容は、全編がアニメーションで展開し、要所での行動選択によってストーリーがさまざまに変化するという、マルチシナリオのアドベンチャーだ。もちろん、アニメーション部分はこの作品のために描かれた新作、そして音声はテレビ版と同じ声優なのがうれしいところだ。ロボットアニメが好きな人は、特に注目してほしい1作だ。

戦闘シーンでは、ウインドウ部分に、アニメーション映像が表示される。プレイヤーは、アドベンチャー部分では展開に応じていろいろな行動を選択して、ストーリーを進めていく。

結婚 ～Marriage～

完成度 50%

限定盤の「結婚前夜」もよろしくね

小学館プロダクション／12月発売予定／予価6,800円／SLG(人生設計シミュレーション)

ゆっくりとではあるが、確実に開発進行中の「結婚」。今回は新たな画面と、プレイヤーのデータ入力画面をお見せしよう。画面中のアイコン表示が新しく描き直されているのに気がついたかな？

背景とかも、前回と比べると結構違うでしょ？　続報にも期待。

最初に行なうプレイヤーのデータ入力。氏名、生年月日はもとより、職業、そして収入の使途（衣、食、住、貯金）バランスまでも設定する。これがいろいろと反映されるのだ。

ソフトよりひとあし先に「結婚前夜」が出るぞ！

10月27日に、「結婚」の世界をいち早く満喫できるキャラクターディスク「結婚前夜」が2,000円で発売（予定）されるぞ。内容は、キャラクターの原画、声優の自己紹介、ゲーム内容の紹介など。限定盤なので、興味のある人はお早めに。

THE PSYCHOTRON

完成度 100%

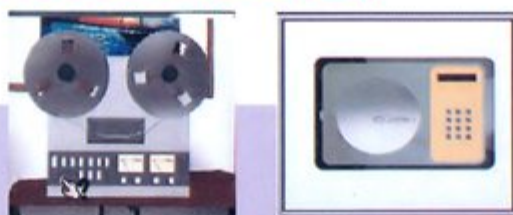
●ギャガ・コミュニケーションズ
●10月27日発売
●5,800円
●ADV
●1人プレイのみ
●18歳以上推奨

"マインドコントロール"を題材にした海外ゲーム。どうして日本で話題になってるってわかったのかな。

ロシア最新秘密兵器の謎を追え！

ギャガの第3弾は、実写映像をふんだんに使ったコマンド選択式のSFアドベンチャーゲームだ。

ソビエト連邦崩壊後、貧窮したロシア政府は、マインドコントロール・マシン〝サイコトロン〟とその開発者アイストノビッチ博士を、合衆国のCIAに売り渡す決定を下した。しかし、輸送中のCIA機はバージニアの農家に墜落し、装置も博士も消えてしまう。

プレイヤーはCIAエージェントとなり、この事件を解明していく。まずは、大統領とCIA長官の元に呼ばれるが、その後は、CIAオフィスに潜入したり、局員の葬儀に出席したりと、さまざまな情報収集活動をしながら〝サイコトロン〟消失の謎に迫ろう。そして、この危険な洗脳装置をめぐる陰謀を暴き、合衆国の危機を救うのだ。

「カンタムゲート」に続き、今回も実写部分は実力派の声優陣が吹き替えを担当。また、室内探索のシーンはポリゴンの3DCGも使われている。分岐もかなり豊富なので、何度でも繰り返し楽しめるぞ。

CIAオフィスを操作

取材はお断りします
何が知りたいんですか？
守衛を呼ぶ
ジェリー・リヴァース： ジェリーは"ステート・プレス・マガジン"の記者である。この雑誌では、経済的危機に直面しているロシアとアメリカの関係について、大きく取り上げている。

スティーブ・ナイトCIA局員の葬儀に出席すると、早速マスコミ取材の洗礼を受ける。ムービーのセリフは何度でも聞けるし、探索シーンでは、調べるべき箇所でカーソルが変化するという親切機能ありだ。

かなり豪華な声優陣!?

CIA長官に内海賢二、アンバーには土井美加など、豪華なキャスト。そして大統領役はあの浜田幸一先生が!?

恐怖の洗脳兵器〝サイコトロン〟とダリン・バードCIA長官。設定があまりにタイムリー!?

戦略将棋

完成度 100%

ポリゴナイズSHOGI

EAV／11月17日発売／6,800円／TAB／2人対戦プレイあり

弱点を克服せよ！

世に将棋ソフトは数あれど、この作品のように振飛車、居飛車、穴熊、金矢倉（きんやぐら）などの多彩な戦法をCPUに使わせることができるものは見受けられなかった。しかも将棋盤と駒をポリゴン表示し、立体的な視点を実現していたりする。この2大特徴こそ「至高」のウリ。

ポリゴンの使用により、将棋盤と駒を好きな視点から眺めまわすことこが可能（といっても、あまり意味はないけど）。通常の将棋のように真上から見るモードもあるのでご心配なく。

基本戦法はコンピュータの将棋には珍しくはないが、奇襲戦法も使わせることができる。そこが画期的な要素だ。

金沢将棋

完成度 80%

強さの追求こそ将棋ソフトの真実

セタ／11月24日発売／7,900円／TAB／2人対戦プレイあり

将棋プログラムの第一人者が開発

1992〜94年のコンピュータ将棋選手権で優勝し、「最強」の呼び声も高い思考ルーチン。それをプログラムした金沢伸一郎が、サターンで将棋ソフトの「最強」を目指して開発したのが、この「金沢将棋」だ。難易度は初心者向けに難易度を控えたものから、思考時間はかかるがハイレベルの対局が堪能できるものまでの6段階。振飛車と居飛車の戦法をコンピュータに選択させることも可能だ。

将棋マニアたるもの、強さの追求のためなら、多少の待ち時間は我慢できるよね。サクサク進めたい人は、思考時間を設定しよう。

難易度はもとより、駒落ち、棋譜データの保存など、オプション関係もいろいろあります。なお、購入者には羽生善治六冠王のサイン入りグッズが当たるチャンスもあるぞ。詳しくはソフト内のアンケートハガキを見よう。

ただいま惑星開発中

完成度 **100%**

3体1組のロボットをコントロール

アルトロン／11月2日発売／5,800円／SLG

惑星を開拓するこのゲーム。プレイヤーは材料（キコリン）・建築（ダイクン）・邪魔（ジャマン）の3体1組のロボットチームを操作する。もちろん敵チームも同じ目的で惑星に降りているので、敵より早く開拓を進めよう。惑星の形も球形、楕円、ドーナツなどいろいろあるぞ。

4種類あるロボット軍の中から好きなものを選ぶ。

ＣＰＵが操作するロボットチームと惑星開拓を競う。木を切り、建物を作り、邪魔をする。竜巻、地震、火山、流星のイベントもあるぞ。

２Ｐ対戦はこんな感じ。画面の惑星の大きさは自由に拡大縮小できるし、回転も思いのまま。相手の邪魔をしながら建築しよう。

カオスコントロール

完成度 **80%**

近未来感覚の3Dシューティング

ヴァージンインタラクティブ／12月発売予定／5,800円／SHT

ＳＦ宇宙を飛び回る、このゲームは近未来の世界を舞台にした海外パソコンゲームの移植だ。ＮＹ・マンハッタンから、コンピュータシステム内のバーチャル空間、そして、スペースコロニー「ソラリス」へと、3エリアを戦い抜け!!

エリア１の最初のステージは、ＮＹ港入口。ポリゴンの自由の女神は迫力あるぞ。

バーチャル空間に潜入して、ウィルス軍と戦う。奥深く眠るのは、聖母か悪魔か!?

巨大な機動型ロボット兵器出現。自由に飛行可能なロボット軍の攻撃は一見の価値あり。

新作ハミダシ情報

今月も新作情報が多い／　今回は他機種からの移植作も4作あり、一番下段に紹介してあるぞ。写真は他機種版だが続報を待て／

ヴァージンからは戦闘ヘリシューティング「ブラックファイアー」が12月に。

初参入Paiからはシナリオ重視の「大冒険」の続報が。写真は開発中の画面だ。

開発が進んでいる「湾岸デットヒート」。グラフィックはさらに向上の予定。次号詳報あり!?

ジャレコからCGレンダリングを採用した対戦格闘ゲームが登場。開発中の対戦場面をゲット／

実写映像を使った自由度の高いアドベンチャー「リターン・トゥ・ゾーク」が、バンダイビジュアルから急遽、発売決定。詳しくは来月で。

「セガFAXクラブ」と「クロネコFAX」が提携

コンビニエンスストアの店頭などでFAXサービスをしているヤマト運輸の「クロネコFAX」と、「セガFAXクラブ」が提携。これにより、家にFAXがない人達でも、10月8日から関東エリア約5,000店のコンビニでサターンやセガに関するさまざまな情報が入手（有料）できるようになった。関西も検討中だ。

待望のRGBケーブル発売!!

10月13日、セガから21ピンのRGBケーブルが発売（定価2,500円）。水平同期15、73KHzに対応したテレビがあれば、鮮明画像を楽しめる。

初参入9003Incからはマックで有名な「アクアゾーン」を移植。

なんとお笑いの吉本興業からおなじみの面々が登場するクイズゲームが。

データイーストからアーケードでもお馴染みの「マジカルドロップ」が。

スカイ・シンク・システムからは「くるりんPA／」がプレステより移植。

ガーディアンヒーローズ

ようやくマルチターミナル6に出番がくる

●セガ
●年末発売予定
●5,800円
●格闘RPG
●2人協力・6人対戦プレイ
●マルチターミナル6対応

移植ものにばかりこだわらずにオリジナル作品にも目を向ける余裕を持て。

トレジャーの英雄叙事詩が始まるその瞬間に刮目せよ！

この「ガーディンアンヒーローズ」も第一報からはや4カ月。今回も最新の続報をいろいろとお伝えしていく。まずは、冒頭に挿入されることになったオープニングの映像からいってみよう！ これは「ガーディアンヒーローズ」を初めて見る人にも世界観などがすぐに理解できるように作られた、いわば紹介用の映像といった感じのもの。実力のある専門のスタッフが製作した、本格的なアニメーションは、ハーンをはじめとするメインキャラクターの雄姿とアクションをバッチリ表現している。写真ではその迫力が十分に伝わらないかもしれないが、ショーや店頭デモで観る機会があれば、逃さないでほしい。

ハーン、セレナ、ランディ、ニコレ、ギンジロウといったメインキャラクターの華麗な見せ場に加えて、敵側の中心人物の顔見せなどもあるスピーディーかつ密度の高い内容。動画が苦手なサターンではあるが、もとのアニメーション自体の完成度がかなりのものなので見ごたえも十分！ そういえば、トレジャーのキャラクターがこうしたアニメーションになるのは初めてだね。

巻き起こる嵐！

英雄の覚醒……

 ※画面写真は開発中のものです。

3ラインで展開する壮絶の6人対戦プレイ！使用キャラクターも尋常ならざる数量が！

このゲームはRPG要素のある横スクロール格闘アクション（2人同時プレイ可能）であると同時に、豪華な「6人対戦プレイ」（マルチターミナル6使用）ができるのも大きな魅力だ。明らかになった対戦モードを、ここに初公開しよう。

「ガーディアンヒーローズ」の対戦モードは、2キャラから最高6キャラまで同時対戦が可能で、1人から6人まで参加して遊ぶことができる（プレイヤーがいなければ、当然、コンピュータが相手をする）。ストーリーモードと同様に3ラインのフィールドで戦うというシステムだが、使えるキャラクターは主役の5人だけでなく、バルガーやカノンといった敵はもちろん、驚くべきことにストーリーモードに登場する兵士やゴブリンなどの単なるザコ敵、さらにはランディのそばにいるエドワードまでも使えてしまうのだ。

君の家で埃をかぶっているマルチターミナル6を最大限に活用する時がとうとう来た！

2人でも3人でも4人でも5人でも6人でも、まとめて面倒見るから集まれ！

ノーマルな2人対戦

最大6人まで同時対戦できるが、ごく普通の格闘ゲームのように2人でやるのもいいね。多人数プレイとは違った緊張感があるし。

波乱の多人数プレイ

左右からはさまれたり（この時のための反撃技はある）とか、まとめて相手を殴るといった楽しさは、3〜6人対戦ならではだ。

使えるのがメインキャラだけだと思うな！実は敵キャラもほとんどが選択可能だっ！

なんか幸せな光景

敵も使えるとなれば、まっさきにやりたいのが色モノキャラでの対戦。ローバーばかり6匹ってのが幸せぇ〜。

勝負あり

エドだけの6人対戦とか

あのエドだけを使うことも可能。チビっちゃいのが集まって戦うさまには、殺伐さのカケラもありゃしない。

このお方はまさか？

もしかしてあのシルバー!? メガドラ時代のトレジャーを知っている人ならわかる？

巨大VS最小のミスマッチ対決

デカ物VSエド5匹の極悪対決！　すねをつかんで足止めをしているかたわらで、それを他のエドが殴る熱さ。

謎の飛行野郎ムラカミ

自由に飛行できる、謎のキャラクター。それがムラカミだ。ストーリーモードのどこで登場するかはまだ秘密。それにしても、強・弱の通常攻撃でいきなりビームや雷が出るっていう豪快さは、あまりにも愉快すぎる。

⬆最後はムラカミのアップをどうぞ。他のキャラはいずれ詳しくお見せします。

ところで現在の「GH」開発状況は？

ふと気がついてみれば発売予定日がちょっと延びてしまった「ガーディアンヒーローズ」。開発状況はどうなっているのだろうか？と、心配の読者のために、ちょっと報告しておきましょう。

現在は、各イベント、ボス格のキャラクターといった要の部分がバシバシ組み込まれているところらしく、以前に紹介した序盤のステージなどは大幅に変更されてしまいました。対戦バランスについては、これから調整されるのでまだなんとも言えません。

また、キャラクターのグラフィックは、あくまでも「まだ開発中」であるということを念頭に置いといてください。そう、そこのウダウダごねているアナタに言ってるんです。わかりましたね？　なお、主人公のハーンは残念ながら今月もゲーム中の写真はお見せできません。ごめんなさい（次回こそは……）。

演出面がパワーアップ

アンデッドが仲間になった後の、墓場でのワンシーン。魔法使いの結界で遮られた中での戦い。ザコが出たがっている!?

新設定の敵キャラクター

墓場で立ちふさがる敵は、サイクロプスから魔導機械に変更された。1ステージとは思いたくないほど手厳しい攻撃だ。

見せ場も強化！

アンデッドの登場シーンは、かなり気合いの入った仕上がりに。音声とかはこれから入っていくそうなので、その方面についてはいずれ報告しよう。

敵も味方も技が豊富に

今回のバージョンでは巨大植物に吸引攻撃などが追加されていた。これらの他の要素も、飛躍的に完成に近づいていくので、続報を楽しみにしていてくれ。

TREASURE MONTHLY

開発ルームはアップを目前にして、まさに修羅場。右のマンガって、かなり真実に近い？　読者のみんなはバイクで突っ込まず、応援のハガキを送ってね。

──前川社長、開発状況はいかがですか？

「70%までできたというところでしょうか。発売をちょっと延期したんですが、ゲーム性をさらに向上させる様々な要素を盛り込むと同時に、グラフィック面でのドット修正を入れていく予定です。やはり、参入第一弾の名に恥じぬよう、スタッフ一同、最後の力をふりしぼっています。発売を、もう少しお待ちください」。

──オープニングは本格的なアニメーションですね。

「今回は特に〝アニメ〟にこだわってみました。オープニングの仕上がりをぜひ、見てやってください」。

──ショーで「GH」を体験したユーザーの反応は？

「一度パッドを握ると、なかなか離さない方が多かったそうで、雑誌では伝わりにくかったキャラクターの動きをアピールできたかなと思います」。

「ランディとエドワードで某ゲーム？」──そのとおりです。これがわかる人はかなりのゲーマーでしょうね（はん）。

愛知県・きりま

埼玉県・芽たくみ

──難易度にこだわらない、自由度の高い爽快なゲームを目指しています。発売したらバキバキやってください（はん）。

大阪府・守谷T教授

「エドも操作できるようにしませんか」。──記事のとおり、対戦で使えます。最強のエドマスターを目指してくださいね（はん）。

あてさき

〒103　中央区日本橋浜町 3-27-6 平田ビル 2 F
セガサターンマガジン編集部「ガーディアンヒーローズ」係

真・女神転生 デビルサマナー

いままでにないシステムに期待が膨らむ

- ●アトラス
- ●年末発売予定
- ●6,800円
- ●RPG
- ●1人プレイのみ

今月はシステム関連と魔法を大紹介。新システム「ヴァイス」とは何か？

ついに画面を大量公開 これが最新の「メガテン」だ！

すべてのメガテンファンへ、待たせてゴメン。やっとデビルサマナーの詳細がわかってきたので、今回はゲームシステムや画面写真などを、4ページにわたって大紹介するぞ。特に今回の目玉は、ズバリ新しくなった戦闘システム。悪魔の扱い方に工夫がされているので、より派手になった演出効果とともに、戦闘がもっともっと楽しくなること間違いなしだ。今回も、開発の岡田さんへの直撃インタビューを敢行！　戦闘について詳しく解説してもらった。いつもにも増して盛りだくさんの4ページなので、じっくり読んでくれ!!

毎度おなじみ、デビルサマナーが使うコンピュータも、こんなに美しくなった。

3Dダンジョンもポリゴンを使用

3Dダンジョンもポリゴンを使用。すでに前回も紹介したように、今回のダンジョンはポリゴンで描かれ、テクスチャーマッピングが施されている。その出来映えは見てのとおり美しい。建物やお店などの施設も、見ただけでわかるようになっている。単純な壁や床などの背景も建物によって違っていたりして、すごく力が入っている。これならダンジョンに入ることが、楽しくなってしまうかもしれない。

大学構内

天井のライトや壁がいかにもな感じを出していて、なかなか大学らしい雰囲気を漂わせている。

アーケード

左手に見えるのは骨董品屋。赤い看板が、いかにもアヤシイって感じを受けるね。

デビルサマナーの大切な情報源である、占いの館を正面から見た図。この中でいろいろな仕事の依頼を受けることになるだろう。

建物のかなり奥まで見えるのは、やはりポリゴン表示のおかげだろう。

ディスコもまた、サマナーにとっては大切な情報源のひとつ。

画面上部には、メガテンの世界を象徴する月齢も表示されている。

オートマッピングも見やすくなった！

3Dダンジョンが複雑すぎると、ちょっとやる気をそがれてしまう、という人も少なくない。そこでこのゲームには、プレイヤーが歩いた場所を自動的に記録する「オートマッピング」機能を搭載している。今回は任意の場所、8カ所にマーカーをセットできるなど、さらに重宝すること間違いなしだ。

矢印の方向と位置は、パーティの現在位置と進行方向を示している。これでダンジョンも楽に進める？

パーティが移動したブロックが、次々マッピングされていく。中央に階段があることが、すぐわかるよね。

ショップなどの種類も、マップを見るだけですぐにわかるようになった。

置けるマーカーの数は8個。さらにマーカーの種類も8種類に増えている。

マップ中の記号の意味	
⬆：プレイヤーの位置と向き	囚：出入り口
S：ショップ	H：回復施設ＨＶ

初公開!! ポリゴンを使用した2Dフィールド画面

前号では、2D画面には2種類ある、ということをお知らせした。すなわち、航空写真のようなマップ画面と、その一部を拡大し、実際にパーティが移動する画面だ。その各地区を表示したフィールド画面を初公開だ。

臨海公園

ポリゴンを使用し、よりコンピュチックになった。

朝日区

プレイヤーが住んでいる街。名前は変更可能。

戦闘がもっとエキサイティングになる新システム「VICE(ヴァイス)」の謎に迫る!!

真・女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

本誌：進行状況はいかがですか？

岡田：毎日データを入れている状態です。グラフィックも半分以上できあがったし、システムもほぼできました。一応プレイできる程度まではできてます。

本誌：前作までに比べて、戦闘シーンが大きく変わっていますよね。まずフォーメーションについて。

岡田：そのへんは実は、前からやりたかった部分で、それがやっとできたという感じです。ハードの制約などの問題もありました。今まで敵は2種類しか出現できなかったのを、今回は3種類で12体同時出現できるようになってます。

本誌：ヴァイスシステムは？

岡田：メガテンの魅力に合体というのがありますが、今まではとにかく戦闘に有利な悪魔を作りがちだったと思うんです。そういう面で、悪魔がひとつの物みたいな扱い方を受けてるんじゃないかと、前から気になっていました。そこでもっとモンスターを尊重してほしいという意味も含めて、今回性格をつけてみたというのがあります。性格にはいろいろなタイプがあって、これも楽しめる要素になると思います。

本誌：久しぶりに戦闘が楽しいRPGになりそうですね。

岡田：RPG全体といってもいいと思うんですけど、戦闘自体が作業になりつつあることが懸念材料としてあって、なんとかしなきゃと。で、今回は多少の戦略性を加えたりして、楽しみながら戦闘してほしいと思っていろいろな要素を考えました。

本誌：確かに今までのRPGだと、ある程度パーティが強くなるとボタンを連打して進めちゃう、という感じがありましたね。デビルサマナーではモンスターたちを使いこなす楽しさがあるような印象を受けます。

岡田：そうですね。ただ逆に、言うことを聞かなかったりすることがストレスになってしまうと困るので、そのへんを解消するために忠誠度という値を用意しました。仲魔とのつきあい方によって、お互いの関係が密になっていくというか、扱いやすくなります。

本誌：仲魔が言うことを聞かない場合もあるわけですよね。

岡田：もちろん。そこで、じゃあ言うことを聞かないことを、どうやって表現しようか、ということも問題になりました。戦闘画面のレイアウトなども時間をかけて決めたんですが、やっぱり戦闘はテンポが悪くなってはいけないと思うんです。無駄にメッセージを増やすのもよくないので、いかにメッセージを減らすか、そのへんはいろいろ苦労しました。

本誌：最後に読者に一言。

岡田：年末めざして最後の詰めも近づきましたので、お楽しみに。

新しいシステム、「ヴァイス」のおかげで、より奥行きのあるバトルが楽しめるはずだ。

総指揮 岡田耕始氏

開発が真っ最中のところにお邪魔したが、笑顔で質問に答えてくれた岡田氏。新システムの採用で、新しい「メガテン」の世界を見せてくれるはずだ。

戦闘の醍醐味が味わえる新要素

悪魔が自分の意思で戦うヴァイスシステムを中心に、戦闘画面をチェック。

その1 VICE(ヴァイス)システム

今回から採用されるヴァイスシステムを一言でいうなら、悪魔たちが悪魔たちの意思に従って行動するってことだ。もちろん仲魔(メガテンシリーズでは、仲間にした悪魔のことを仲魔という)への指示はプレイヤーが出すわけだが、その指示のとおりに行動してくれるとは限らない。仲魔たちがそれぞれ持つ性格、プレイヤーとの関係などによって、命令どおりに行動したり、違う行動をとったり、無視したりするのだ。つまり、ただ強い仲魔を使えばいいのではなく、仲魔のクセを読んで状況に適したパーティー作成が必要となる。

画面左上に表示されるメッセージは戦闘結果。このメッセージの色で、誰の攻撃の結果なのかわかる。ちなみに白はプレイヤー。

おなじみ「ポルターガイスト」に命令を拒否された場面。命令を受け入れるかどうかは、忠誠度やその他の値によって変わる。

①仲魔に命令する

最初はGOコマンドしか使えないが、徐々に増えていく。

ディフェンス

主にディフェンス系の魔法や特殊攻撃を選択できる。

目標を定める

どの敵を攻撃するかを、照準カーソルを合わせて決定する。

オフェンス

コマンドレベルが上がれば、細かく行動を指定できる。

②戦闘開始

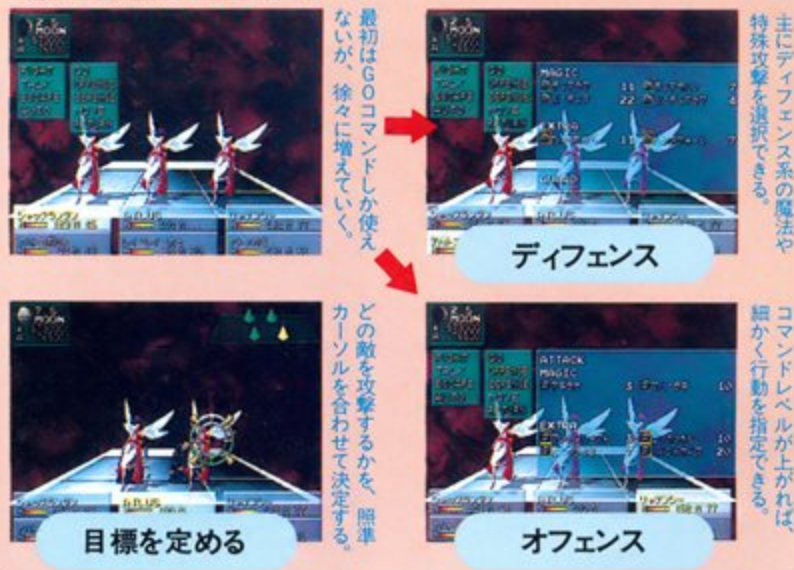
黄色のメッセージの場合

プレイヤーが命令したコマンドとは違う別の行動を仲魔が取ったときは、黄色で表示。

緑色のメッセージの場合

めでたくプレイヤーの命令を悪魔が受け入れてくれた場合は、緑色で表示される。

重要 コマンドレベルと忠誠度

仲魔にしたばかりの悪魔は、基本的に行動を本人にまかせることになる。しかし戦っているうちにコマンドレベルという値が上がり、徐々に細かく行動の指定ができるようになる。また忠誠度とは、仲魔が命令どおり行動するかどうかに関わってくる。仲魔に信頼される行動をしよう。

その2 派手になった魔法効果

サターンの性能が十分発揮された戦闘画面は、とにかく派手。

マハラギオン

サイ

新魔法。名前から想像すると、超能力のようなものか？ 詳しくは不明だ。

ザンマ

ザンをやや強力にした魔法。衝撃波で敵にダメージを与える、という魔法だ。

アギ

火炎系の魔法の基本形。どの種族にどの魔法が有効かを知ることが大切だ。

ブフーラ

冷気で敵にダメージを与えるブフ系の魔法。敵の動きを止めることも可能。

ジオンガ

敵の頭上に電撃を直撃させる、ジオ系の魔法。敵悪魔1体にのみ有効だ。

ハマ

聖なる光で邪悪な悪魔にダメージを与える。いわゆるアンデッド系悪魔に有効。

ムド

呪いの呪文を投げつけ、悪魔を一撃で呪い殺してしまう。ただし、確率は低い。

ハマオン

聖なる光のハマを強力にした魔法。ただし、敵悪魔1体にしか使えない。

ハサイオ

これも新登場の魔法。名前からサイ系の最上級にあたる魔法だと思われる。

マハジオンガ

ジオ系の最上級。ただし相変わらず、敵悪魔1体にしか効かないのは残念？

マハブフ

ブフの強力版。敵悪魔1体のみに有効な魔法だ。

マハザンマ

ザン系の最上級。ほとんどの種類の悪魔に有効。

その3 戦略要素をもたらすフォーメーション

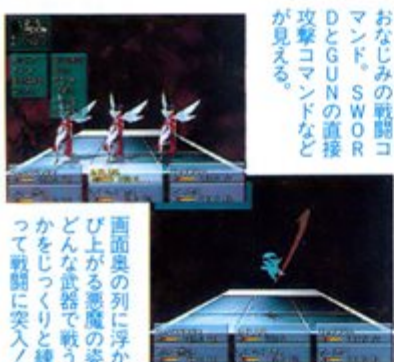
今までのメガテンで遊んできた人なら、戦闘画面に悪魔がたくさん表示されていることに驚くかもしれない。今回はサターンというハードの力もあって、出現している数だけ悪魔がグラフィック表示される。また同時に出現する種類も増えた。それに伴い、敵も前衛と後衛に分かれて攻撃を仕掛けてくるようになった。武器の射程距離などによって、前衛にしか攻撃できなかったりするので、いかに効率よく攻撃するかも重要なポイントになってくるはずだ。

おなじみピクシーが前列に登場。横一列に並んでいるので、前衛後衛はあまり考えずに戦っても大丈夫。

前衛と後衛に悪魔が出現。直接攻撃の場合、まず前衛を倒さないと後衛には手が出ない。

敵味方を問わず、戦闘中でも1ターンに1ブロック分なら、移動することができる。

前作までは2種類が最高だったが、今回は3種類の敵が同時に出現することもある。

その4 コマンドシステムも改良された

おなじみの戦闘コマンド。SWORDとGUNの直接攻撃コマンドなどが見える。

画面奥の列に浮かび上がる悪魔の姿。どんな武器で戦うかをじっくりと練って戦闘に突入！

ヴァイスシステムの採用により、戦闘時のコマンドも若干変更がある。当然気になるのはヴァイスシステムに関する部分だが、これについてはすでに紹介済み。改良されたポイントとしては、アイテムや魔法のリスト表示が挙げられるだろう。写真を見てもらえればわかるだろうが、アイテムのタイプや数などが表示されるので、とても見やすいうえ、使いやすく改良されている。ハッキリ言って地味な改良かもしれないが、こういう細部にも気を使って、少しでも遊びやすくしようという配慮が伝わってくるのはうれしい。

主人公のアイテム一覧。アイテムの種類や数が表示されている点に注目したい。

オートコマンドも相変わらず健在。プリセットとリピートの2種類に分かれている。

パートナーの魔法一覧。こちらには消費MPなどが表示されており、これまたわかりやすい。

特別コラム OLIXの メガテンと私

いやー、ひさしぶりのメガテンなんで、楽しみっす。最後に遊んだメガテンはスーファミの「真・女神転生Ⅱ」なんだけど、これは半分仕事だったにもかかわらず、かなり楽しめたのを覚えてるっす。ゲームだけでなく、メガテンは音楽も楽しみにしてる人、けっこーいると思う。個人的にはファミコンの「女神転生Ⅱ」が一番好きなんだけど、今度はどんな音楽になっているかにも注目っすね。その前にサターン本体買わなきゃ。

女神転生Ⅱ

特殊な音源チップを搭載していて、音がすごかった。

'90年4月6日発売／7,800円／FC

真・女神転生Ⅱ

難しいけどクセになるメガテンワールドの集大成。

'94年3月18日発売／9,990円／SFC

その5 見やすくなったステータス表示

敵悪魔のステータスは、今までは画面上にアイコンで表示されていた。しかし今回は、悪魔そのもののグラフィックが変化し、ステータスを示すようになった。これは文句なくわかりやすい！

これがノーマルステータス表示だ!!

チャーム

いわゆる「目がハート」状態。味方をも攻撃してしまう。味方がこの状態になった場合は、コマンド入力ができなくなる。

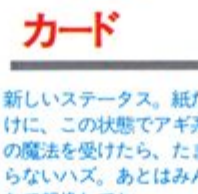
バインド

金縛りにあって、しばらくの間動けなくなってしまう。味方がこの状態になった場合は、コマンド入力ができなくなる。

ストーン

石にされて動けなくなる。コマンド入力ができないことはもちろん、戦闘が終わっても回復しない。魔法ペトラディで回復。

パライズ

しびれて動けなくなる。そのほかは、ほぼストーンと同じ。回復するにはパララディの魔法を。歩くとダメージを受ける。

カード

新しいステータス。紙だけに、この状態でアギ系の魔法を受けたら、たまらないハズ。あとはみんなで想像してね。

ハッピー

幸せな状態になり、頭が混乱する。味方がこの状態になった場合、コマンドは入力できるものの、あまり攻撃しなくなる。

フリーズ

ブフ系の魔法を受けるとこの状態になって動けなくなることがある。ただし1ターン経過すれば、ノーマル状態に回復する。

スリープ

眠ってしまう。数ターンすると自動的に目を覚ますが、いつ起きるかはわからない。パトラ系の魔法で起こすことが可能。

ポイズン

毒を受けてしまった状態。戦闘には差し支えないが、この状態のまま歩くとダメージを受ける。ポズムディの魔法で回復できる。

ドラゴン・フォース

ゴチャキャラ戦闘が楽しいシミュレーションRPG

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●シミュレーションRPG

登場キャラは120人以上！全部覚えてたら日が暮れちゃう……かもしれない。

シミュレーションとRPG！1粒で2度おいしいゲームだ

今冬目指してしゃかりきに開発が進んでいる「ドラゴン・フォース」。あの「魔法騎士レイアース」などを手がけたセガの開発陣が総力をあげて制作しているのだから、このゲームにかける意気込みはハンパじゃない。実際、世界観のスケールからして相当なものだし、登場キャラも120人以上とこれまた膨大。そして戦闘はリアルタイムのシミュレーション方式で、シナリオはRPGライクに進んでいくという、まさにおいしいさ総取り状態のゲーム。キャラは各々愛憎劇を広げ、またそれが戦況に影響を及ぼすことも。もちろんシナリオもいくつか用意されているぞ。

STORY

ハイランドの王が崩御して数日、王位を継いだ青年王ウェインは連日同じ悪夢を見続けていた。怪物に襲われる夢、ウェインは妙な予感めいたものを感じていた。その予感が的中するかのように大事件が！　ファンダリア国王が実弟ゴルダークによって殺害、新たにゴルダーク新王朝が発足したのだ。そして他の国々でも王の突然死が頻発、次々と新国王が誕生していった。

そんなある夜、女神アステアがウェインの夢の中に現れ彼に啓示を行ったのだ。各国の王の死は災いの第一歩にすぎず、じき大戦が始まると。そしてそれは邪神マドルクの復活をもくろむ者の仕業であり、マドルクを倒すため「星竜の八戦士」を捜し出してほしいと。明けた翌日アステアの予言どおりゴルダークが大陸全土に宣戦布告。折しも王の死で疑心暗鬼の諸国は一気に緊張感を高め、大陸全体が戦争状態になりつつあった。ウェインはアステアの啓示を信じ「星竜の八戦士」を捜しゴルダークの陰謀を阻止すべく大陸中央に向かったのだ……。

多彩な戦闘フィールド、城も多種多様だ！

レジェンドラ大陸全土で行われる戦闘。大陸各地の風土はさまざまだし、もちろん各国の城もいろいろだ。つまり多様な戦闘が楽しめるということ。敵を見極め有利な場所で戦いたいね。

和風

ゲームの中では異色の雰囲気をかもし出す和風の城。ミカヅキの居城なのか？

草原

移動中でももちろん戦闘は起こる。草原は周囲に気を取られることなく戦える。

自然城

自然をうまく利用した作りの城。自然の力に守られた城とも言えるだろう。

荒野

荒れた地では足もとは少々おぼつかないが、遠距離攻撃などはかなり有利か。

中華風

そこはかとなく中国の香りのする城。ここはいったい誰の城なんだろうか？

中世風

いかにもこのゲームっぽい作りの城。中世の趣を感じさせる作りだね。

食らえ！ 武将の必殺技も十人十色！

このゲームでは120人のキャラクターそれぞれに得意とする分野があり、それがウェインなら聖戦士、ティリスなら精霊というように、キャラの職業にも関係している。それだけに武将の必殺技も剣で周囲の敵をぶった切るとか、魔法で全体攻撃などさまざまだ。何にしても戦う相手の必殺技は考慮したほうがよさそうだ。

ウェインの剣技が炸裂！　一気に何十人にもダメージが与えられる技だ。

武将といえども人の子（精霊は違うか？）。殺されないよう注意して戦おう。

ランセツの必殺剣炸裂！

彼の気を溜め込み始めた剣が妖しい光を集めて赤く変化しだし……。

周囲の雰囲気がその光の力強さに飲まれて変化。こうなると誰も止められない！

一気に敵全体に向けて力を放出！　空を切り裂き敵を粉塵微塵になぎ倒していく。

自国の強みと他国の強い点を頭に入れて有利に進め

8つの国はそれぞれの武将によって雇える軍隊が違う。もちろん軍それぞれ長所と短所を持ち合わせているので一筋縄では倒せない。が、ウラを返せば自国軍の力をフルに発揮でき、なおかつ他国軍の弱いところを攻めれば有利な戦闘に持ち込めるということだ。時には撤退を余儀なくされるかもしれないが、いたしかたないか。

100人もの敵を前にしてどう戦うか？ 武将の腕が試される瞬間だ。

武将の必殺技を要所で活用。相手によってはかなりのダメージが与えられるはず。

移動

シナリオを進ませるには不可欠な進軍。この間ももちろん武将はあらゆる指令を出すことができる。だが、戦った後には兵数や武将の指揮力にも気をつけたいところだ。

自国の軍にカーソルを合わせると移動できる範囲が表示される。無理せず進もう。

画面に行動線が表示され、その上を通って進軍していく。敵も同様だろう。

もちろん移動以外の行動も可能だ。現在国がどうなっているかも確認できる。

戦闘

移動中に敵と遭遇したり敵の城に攻め込んだ際には戦闘画面に切り替わる。適材適所を見極めて、できるだけ損害を少なく、そして勝ちをもぎ取りたい。

武将の必殺技は絶大な効力を発揮。ここぞという時にはこれで勝負を賭けよう。

先頭に立って指揮する武将。これから100人対100人の入り乱れた戦闘が始まる。

必殺技を使うのは敵の武将も同じこと。無茶な相手と思ったら引くのも大事？

城内

城の中ではあらゆる指令が行える。捕虜にした敵を説得して仲間に引き入れるのも君主の度量と腕しだい。また城内では自国の武将にほどこしをして兵士の士気と忠誠度を上げることができる。

捕虜や仲間の武将と会見。ダミーなのでメンバーがそうそうとし過ぎてるけどね。

武将と話したりアイテムを使ったり武器を補充したり。城は唯一くつろげる場所だ。

数々のイベントも発生！ シナリオの進みぐあいを実感！

ゴルダーク軍の脅威！

世界征服をもくろむゴルダーク。ファンダリア帝国の進軍の様子を示すイベントだ。

グレイス、ギデオン襲来！

ゴルダーク軍の武将の中でも1、2を争う実力の持ち主達。最強の精霊使い＆魔道師だ。

戦いもいくつかこなし、賛同してくれる国が徐々に増えていく。そういった嬉しい瞬間などにはもちろんビジュアルが挿入される。シナリオが進んでいるのが実感できるよね。こういったイベントは随所に散りばめられている。飽きのこない配慮が嬉しい。

ウェイン軍会議！

ウェインを選んだ時に見られるオープニングの1コマ。

ティリスの決意！

ティリスを選んだ時のオープニングがこれ。邪神マドルクを封じるため不慣れな戦いを決意するシーン。

フィールドも拡大！ こりゃハンパじゃないぜ！

舞台となるレジェンドラ大陸には8つの国がある。それぞれ個性豊かな国家形態を持ち、各国王のもとで民衆は平和な暮らしを営んでいた。が、ゴルダークの侵略戦争によって各国は大揺れ、レジェンドラの平和を願う主人公が大陸全土を巡ることになったわけだ。8つの国を有しているだけにフィールド自体もかなり大きい。が、プレイヤーはそれぞれの王となりこれらの国々を尋ね歩くのであって制圧するのではない。無論、当初は各国が疑心暗鬼なだけに国どうしの戦闘も多いが、話が進むにつれ理解を示し同志として行動してくれる者も多くなるはずだ。もっともこれはゴルダーク以外のキャラを選んだ場合。もしゴルダークを選んだ場合には侵略戦争になることだろう。

これがレジェンドラ大陸だ！

レジェンドラの全土マップ。各国はこのように配置されているが、大陸内にはこの他に自治領であるトランバンやヴァンパイアの棲む城などがある。

ファンダリア帝国（帝王ゴルダーク）

広大な領土を有し優秀な人材と大陸最強の軍団、そして発達した都市を持つ。主財源は国内に点在する金鉱で、専制君主国家なため国民の思想や行政機構も統制されている。後継者難で国土拡大もなかった国だがゴルダークの力で大きく変わろうとしている。

トパーズ国（国王レオン）

かつては女神アステアを信仰する宗教国家であったが、近年はその教義も忘れられ商業都市として発達している。現在も一応宗教国家の体裁をとってはいるが、実際は豪商や大守が乱立している連合体である。大陸のほぼ中央に位置し交易は盛んである。

トリスタン国（国王ジュノーン）

もとは共和国に近い体制だったが近隣のファンダリア帝国の成立後専制君主国家となり軍備増強に努めたため、兵士の士気も高く軍も充実している。鉱山や炭坑を有し国産の武器や防具が主財源である。

イズモ国（国王ミカヅキ）

島国から流れついた民族が造った国で海岸沿いの孤島に位置する。稲作と小規模な海外貿易が国家基盤を成し、農業や漁業や工芸品などの文化レベルは高い。また、民衆全体には武士道が浸透し君主に絶対の忠誠を誓っている。兵団は小数精鋭だが武芸と精神修養に長け戦力は高い。

ボザック国（国王ゴンゴス）

天性の狩猟民族であるボザック族は広大な森を勢力範囲としている。だが、国自体は大家族の村落が集合したような共同体（コミュニティ）的な雰囲気だ。いまだに呪術的宗教（シャーマニズム）が息づき文化レベルこそ低いが、一致団結した民衆の原始的なパワーはあなどれない。

ムーンパレス（女王ティリス）

かつては大国だったエルフ族の国も今では人間達に追いやられ辺境の森深くにある。基本は自給自足で争いより芸術を好む。そのため軍も義勇軍に近くたいした戦力はない。が、城だけは隆盛当時の技術と魔法力を駆使し、屈指の防御力を誇っている。

トラッドノア国（国王レイナート）

規模は大きくないが魔道大国として名高い国。かつては魔法研究者の模範といわれた国民も、今では他国にその秘術を売り渡す者が増え、実際そういった人々の多額の税金が財政基盤となっている。魔道のエキスパートで構成された魔道兵団がこの国の軍だ。

ハイランド王国（国王ウェイン）

豊かな平原に囲まれた丘陵地にあり、放牧と農業が中心。歴代の国王の善政のおかげで君主国家としては最も民衆の支持が高く、古代技術も現存しているため文化レベルも高い。騎士道精神にあふれ道義を重んじる兵士達は規律正しいことで全土に名高い。

いそがしいのはわかってますが… 強行！ 開発者直撃 Q&A インタビュー！

ーシナリオは、全部でいくつあるのですか？
セガ　スタート時に選択できるシナリオは6本です。シナリオを最後までクリアすると2本追加され8本になります。当然ストーリーは異なりますが、歴史の流れは1つなのでそれぞれ歴史に沿ったストーリーになっています。分岐はありません。またゴルダーク以外の君主を選んだ場合は当然ゴルダークが当面の敵となります。
ー具体的な戦闘の手順を教えてください。
セガ　フィールドで敵と遭遇すると戦闘画面になります。この画面上で師団の中から誰を出すかを決め戦闘を行います。で、このように順に1人ずつ選択していって、すべての人（キャラ）が戦闘を終えると勝敗が決定します。そうですね、柔道の勝ち抜き戦をイメージしていただくとわかりやすいかもしれませんね。
ーキャラの成長はどうなっているのですか？
セガ　武将達は戦闘を繰り返すことで成長技を覚えたり指揮力が上がったりと武将ごとに設定されています。が、中には育たない武将もいたりします。必殺技は武将の職業によって最大3つまで覚えていきます。ただ同じ職業であっても異なる技を持つ武将も存在しますが。
ービジュアルはどんな時に見られますか？
セガ　イベント時にのみ出現します。基本的に動画ですが、中には止め絵のものもあります。セリフは文字表示のみです。すみません。
ー最後に発売を待っている読者に向けて一言。
セガ　スタッフ一同休みを返上してがんばっていますので今冬を期待して待っていてください。

登場キャラは100名以上！ 人間関係も複雑だ

ゲームのウリはなんてったってキャラ数の多さ！ 関係してくるキャラクターはなぁんと120人以上にもおよぶのだ。

もちろん職業も魔道師、戦士など数十種類と富んでいる。これらのキャラが主従の悩みや色恋ざたでどういった人間関係を彩るのかも見逃せないぞ。

捕虜にした武将を説得できた暁には自分の配下にできるのだ。

武将は各々必殺技を持っている。技も職業などによってさまざま。ぜひ仲間に入れたい。

→ウェイン

ハイランド国王。責任感と行動力に富むが若さゆえか暴走しがちな聖戦士（パラディン）だ。公平な態度、逆境に屈しない勇気と力、そして敵への慈悲深さを兼ね備えている。後に彼のもとに多くの豪傑、英雄が集結する。

ハイランド王国

参謀　ノルン

戦士（ファイター）主力の軍隊で、最も基本的な軍備だ。戦力は並だが特に苦手な地形もなくいかなる状況でもほぼ互角に戦える。その反面、敵が得意な地形だと苦戦を強いられることも。

ニーナ

僧侶。王宮直属の僧侶として修業していたが、大戦開始時に行軍へ志願。戦闘時以外は負傷者の治療に専念しているため、兵士達のマドンナ的存在だ。

ソマリオン

騎士。先祖代々から王宮騎士団に勤める厳格な家系に育ち、頑固で融通のきかない性格の持ち主。反面部下のめんどうをよくみ、絶対的な信頼を寄せられている。

リンク

戦士。ウェインの従者としてともに育ってきた青年。ウェインに比べ多少お調子者で三枚目だが、ウェインと一緒に修業してきただけに剣の腕は確かである。

ロウ

戦士。その風貌からは想像できないが、実はハイランド王国内で一、二を争う剣術の達人。ゴルダーク軍のカルハザードとは同じ師匠のもとで技を鍛えた仲だ。

ファンダリア帝国

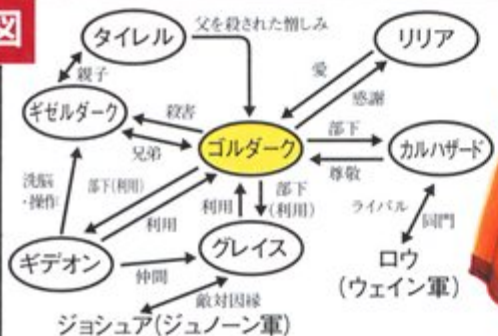
参謀　サリバー

騎馬軍団を主力とし、特にゴルダーク直属の騎馬軍団は恐るべき移動力と凄まじい突進力を持つ。だが山岳や森林では不利なため、それを補うための戦士団や魔法軍団も豊富に取りそろえている。

相関図

タイレル —父を殺された憎しみ→ ゴルダーク
タイレル ↔ ギゼルダーク：親子
リリア ↔ ゴルダーク：愛／感謝
ゴルダーク → ギゼルダーク：殺害
ギゼルダーク ↔ ゴルダーク：兄弟
カルハザード ↔ ゴルダーク：部下／尊敬
ギデオン → ギゼルダーク：洗脳・操作
ギデオン ↔ ゴルダーク：部下（利用）／利用
グレイス ↔ ゴルダーク：利用／部下（利用）
ギデオン → グレイス：仲間
カルハザード ↔ ロウ（ウェイン軍）：ライバル／同門
グレイス ↔ ジョシュア（ジュノーン軍）：敵対因縁

ギデオン

魔道士。ゴルダークの懐刀。彼の魔法攻撃は無敵無敗を誇る。自国を畏せるほどの実力がながらなぜかゴルダーク軍に身を置く。その真意は謎に包まれている。

→ゴルダーク

その激しさゆえに10年以上も塔に幽閉されていたが時期到来とばかりに塔を破壊、兄ギゼルダークを殺し王位についた野心家。武力による制圧を目指す彼との和解はありえないだろう。

リリア

僧侶。清楚で可憐、何より戦いを嫌う女性。だが、隊長としての能力はかなり高い。なぜ彼女のような女性がゴルダークの配下にいるのかは不明である。

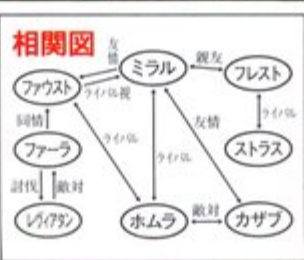
グレイス

精霊使い。強大な悪魔を召喚する美女。だが気性が激しく冷酷非情なため同胞兵達すら近づくことを恐れている。ジュノーン軍のジョシュアと深い因縁がある。

カルハザード

騎士。一見するとヤサ男だがゴルダークにひけをとらないほどの剣の腕前を持つ。容姿端麗で気品にあふれる彼はゴルダークの強い意志と信念に敬服し配下となる。

NPキャラ一覧～その1～

ここで紹介するのはプレイヤーが実際には扱うことのないキャラクター達。だが彼らとの出会いや戦闘によって多くのことを学ぶはず。ストーリー上重要な役割を担う彼らだが数が多いため一部のみ紹介しておこう。

ミラル

ソーディアー。人間の限界をも超越した剣技を操り剣神とも言われた男。肉体すら束縛されないのか容姿は若い頃のまま、ほとんど変化していないという。

ストラス

アルティメット・ウィザード。氷の死神の異名を持ち、冷徹で無表情な彼そのものの冷凍系の高等魔法を操る。しかし外見とは裏腹の熱い想いを秘めている。

フレスト

ワイズマン。経歴、年齢とも不詳の大賢者。神世からの膨大な知識を蓄えた彼は、女神アステアと意志をともにする者を探し無限の時をさまよっているという。

カザブ

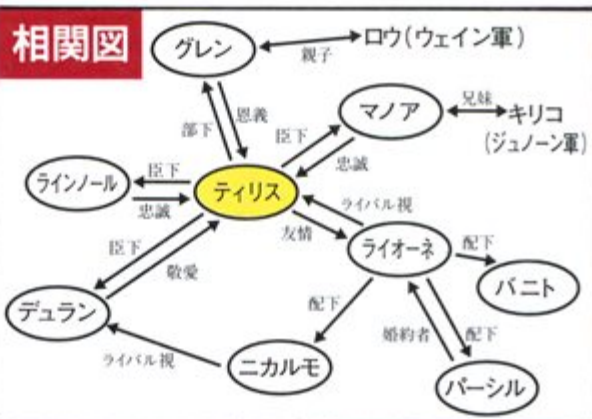
クンフー・マスター。かつて拳聖と呼ばれた伝説の拳法家でレオンの師匠。本気を出せば外見からは想像がつかないほどの力を発揮、凄まじいオーラで敵を倒す。

ムーンパレス

参謀　モート

この国の主力は女王直属の弓隊。本来は防衛用に組織された部隊だが、自然と一体化できるエルフ族はスナイパーの名手がそろっているため遠距離攻撃は魔道兵に次いで高い。飛行兵には強いが俊敏性に富む獣人に対しては圧倒的に弱い。

ティリス

先代の女王が死んだ後民衆によって選ばれた新女王。類まれな容貌と人なつこい笑顔でコンテストを勝ち進み女王の座に。もとは純朴な田舎娘だが、民衆を思う優しさとひたむきさはまさしく女王にうってつけである。

グレン

騎士。行き倒れたところをティリスに救われた流浪の騎士。他国を放浪していたが戦争勃発の折、ティリスのもとへ駆けつけた。烈火のごとき剣技を振るう。

デュラン

戦士。人間ながらエルフを救うためムーンパレスにきた戦士。ティリスに忠誠を誓い敵に悠然と立ち向かう。種族間の壁を越えエルフの部下からも信頼がある。

マノア

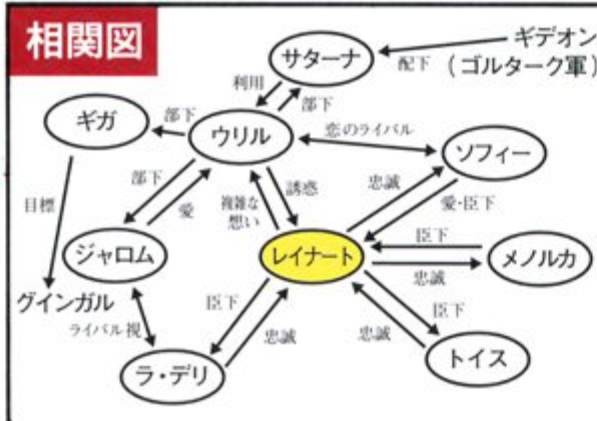
僧侶。基本的な戦闘能力は他の隊長クラスにいま一歩ではあるが、不死者(アンデッド)に対する攻撃力は最強レベルだ。ジュノーン軍のキリコとは実の兄妹。

ラインノール

魔道士。エルフでは珍しい爆炎魔法を操る魔道士。本来は魔法の平和利用を研究する学者だが戦乱のため不承不承軍に参加。戦場では私情を捨て猛攻撃をかます。

トラッドノア国

参謀　ムーランジュ

火球(ファイアボール)での遠距離攻撃を得意とする魔法兵団が主力。火球攻撃は標的全体を燃やしつくすため地上部隊に圧倒的に強く、またゾンビ系にも有効だ。しかし接近戦に持ち込まれるとどうにも歯が立たなくなる。

ラ・デリ

騎士。剣技と魔法の両方に秀でた魔道戦士のひとり。普段は居眠り男爵と呼ばれるほど温厚な紳士だが、戦いでは剣に魔法力を宿し相手をなぎ倒す。

メノルカ

魔道士。天賦の才がありながら本職は吟遊詩人を目指す変わり者。ヘタな歌を口ずさみ強力な爆炎魔法を唱えるため歌う火炎魔神(イフリート)と恐れられている。

ソフィー

魔道士。レイナートの良き相棒でありお目付け役でもある。数々の高位呪文を操り破壊力はレイナートに一歩譲るものの攻撃範囲においてはなんら遜色ない。

トイス

僧侶。元レイナートの教育係でレイナートの心配をよそに老いた肉体に鞭打って参軍。経験と知恵を生かした回復魔法の力はいまだ衰えてはいないようだ。

↑レイナート

童顔で頼りない風貌ではあるが、かつて魔神と交わったという先祖の血を最も色濃く引く魔道士である、トラッドノアの若き君主。容貌から見てとれるように穏和な性格で無益な戦いは好まないが、戦闘時には強力な攻撃魔法を繰り出す青年。

ホムラ

サムライ・マスター。剣技追求の果てに修羅道に堕ちてしまったサムライ。剣鬼とまで呼ばれた殺人剣はミカヅキすらも遙かにしのぐ。今も諸国を放浪している。

ファーラ

エレメンタル・マスター。エルフ族の祖先といわれるハイ・エルフ。かなり高位の精霊使いで、過去幾度となく大災害から人々を守ったという。現在消息は不明。

ハイム

ヴァンパイア・キング。不死族(アンデッド)の王として人間より遙かに強大な魔力を持つ。人間との平和的共存を望むゆえ、リスキーマと対立している。

ファウスト

ダーク・ナイト。邪神マドルクと契約し魂と引き換えに強大な力を持ったが、無差別殺戮の果てに家族をも殺害。絶望のあげく今も冥府をさまよっている。

レヴィアタン

ビースト・キング。咆哮するだけで森林が震え獣すべてが平伏したという伝説の獣王。大陸制覇を望み戦争を起こすがエルフの女王によって滅ぼされたという。

リスキーマ

ファントム。破壊と殺戮を好む邪悪な精神体。人間に味方するハイムを激しく憎悪している。ハイムの力の源である闇の宝珠(オーブ)を強奪し己の力としている。

トパーズ国

参謀　タイフォン

僧侶と武闘家の能力を併せ持つ拳士兵が主力で、狭い場所での接近戦、つまり攻城戦(特に防御)を得意とする。また僧侶でもある彼らは念(オーラ)を込めた攻撃も得意で、特にモンスター系には有効だ。が、しかし必然的に機動力のある騎馬兵や遠距離の弓兵には弱い。

ガリウス
戦士。不精で修業が嫌いだったため戒律の厳しい拳士を捨て戦士となるが、天性の格闘のセンスは抜群。レオンとは親友で戦争の噂を聞き祖国に戻った。

ユイカ
拳士。小柄な上に若干18歳という年齢ながら近衛兵にまで選ばれた少女。ずば抜けた拳法の才を持つ。レオンに憧れ、陰日向になりレオンを支えようと参軍。

シャイア
僧侶。一見才女風の美女だが、実体は治療魔法だけでなく攻撃魔法まで操るとんでもない僧侶。レオンすらも坊や扱いしてしまうスゴいおねーさんだ。

ライザック
拳士。小柄なうえに若干18歳という年齢ながら近衛兵にまで選ばれた少女。ずば抜けた拳法の才を持つ。レオンに憧れ、陰日向になりレオンを支えようと参軍。

↑レオン
人を守り生かす拳術を追求した末、拳士(モンク)となったトパーズの国王。本来は欲も野心もなく各国を修業放浪していた彼だが、ゴルダークの侵略戦争に対して国を守るため立ち上がる。普段は快活な男だが戦闘時には闘神と化す。

トリスタン国

↑ジュノーン
華麗で激烈な剣技を操り、戦場では死仮面の黒騎士と恐れられているトリスタンの新国王。仮面をつけているのは敵に自分が女と知られて侮られないためである。しかし男として先代王に厳しく育てられた彼女は剣術に長け、年を経て優秀な戦士へと成長したのだ。

参謀　ミュリカ

この国は歴代の王自ら軍備増強に努めてきたため兵士の士気も高く軍も充実している。主力となる戦力は訓練しぬかれた戦士、騎士が中心だ。また鉱山を有しているだけに武器や防具も充足している。接近戦では十二分な実力を発揮、戦う際にはパワーで押し切られないよう注意したい。

アイロス
騎士。以前は剣を棄てた遊び人だったが偶然ジュノーンの素顔を見、一目惚れ。再び剣を持ち鍛錬しついに隊長となったというキザだが一途な男。腕前は超一品。

キリコ
魔道士。ジュノーンの才覚と度量に心酔し、軍に参入したエルフ族の天才魔道士。目が不自由だが、それゆえ外見に惑わされず的確に人物を見抜く賢者である。

オルテガ
戦士。かつては名高い傭兵団の団長だったがジュノーンとの一騎打ちに破れ配下に。義侠心に厚く信頼できる男である。あえていえば接近戦のほうが得意である。

ジョシュア
戦士。かなりの腕を持つが、かつてゴルダーク軍のグレイスに無惨な敗北をし、顔を傷つけられている。その復讐の機会を得るためジュノーン軍に参加した。

セーラ
サキュバス。比類なき美貌を持つ夢魔族の女王でありハイムの婚約者。だが今はリスキーマに操られ人間と敵対している。ゾンビを兵として使える数少ないキャラ。

イグラシオ
ナイト。自治領トランバンで閃光騎士団を率いている騎士。君主には忠誠を、という騎士道を重んじるゆえ極悪領主に仕えているが、内心はかなり苦悩している。

ロック
シーフ。ヒルダの度胸と才覚に心酔している盗賊。統率力に優れているばかりか、激情家のヒルダを抑える冷静な参謀として活躍。シーフとしての才能も優秀。

ボルガノ
ファイター。悪名高い自治領トランバンの極悪領主。市民には重税を課していながら、自分はその税金でぜいたくざんまいというていたらく。容姿も醜悪である。

ヒルダ
マスター・シーフ。悪徳領主ボルガノに反旗を翻す盗賊団の首領。女だてらに義賊を率いているだけに気丈である。仲間からは姐御と呼ばれ尊敬されている。

タイレル
ナイト。ギゼルダークの長男で父を殺したゴルダークを反逆者と憎み、自らファンダリア正規軍を結成、ゴルダークに戦いを挑む。統率力や剣の腕は相当である。

イズモ国

参謀　コウリン(光琳)

独特の武器である刀を装備した戦士(サムライ)で構成された軍を持つ。先祖伝来の気を使った技で物理攻撃に強いゾンビや魔物にも十分対応しえる攻撃力が特徴だ。が、反面防具が軽量化されているため直接打撃に優れた騎馬兵や遠距離攻撃の弓兵、魔道兵に対してはやや弱いのは否めない。

→ミカヅキ

イズモ国の新国王にして東方の剣術クサナギ流を極めたサムライ・マスター。束縛を嫌い諸国で腕を磨いていたが国王の死で急きょ呼び戻された。サムライながら古式にとらわれない奔放さとカリスマ性を備え兵士からの信頼も厚い。

ジュウベエ(十兵衛)
サムライ。イズモ国の重鎮にしてミカヅキの右腕。隻眼だが剣の腕は超一流である。冷静沈着で洞察力に優れた彼は、イズモ国の隠れた軍師といえる。

バクラ(爆羅)
サムライ。以前は各地を荒らし回る野武士団の首領だったがミカヅキに負けて以来、彼に心服し部下となる。性格そのままの力まかせで荒っぽい剣技が特徴だ。

シオン(紫音)
忍者。諜報活動を主とするオンミツという部隊の隊長。神出鬼没の行動力や疾風迅雷の忍術は男顔負けである。が、本来はしとやかで落ち着きのある女性だ。

ホウライ(鳳雷)
サムライ。容姿端麗な凄腕美少年剣士。舞のような流美な剣技をミカヅキから直伝され、以来彼を慕い忠義をつくす。実はかなり負けん気の強い少年である。

ボザック国

参謀　ニルタバ

獣人兵で軍を構成しているが、実際は本当の獣人ではなく、呪術を用いて獣の力を兵士に憑依させている。彼らは武具を装備しないため敏捷性に優れ、その能力は肉弾戦、特に彼らの住処である密林において最高の力を発揮する。

相関図

ギデオン(ゴルターク軍)　配下　ヨーグ
ラギ　バギ　マニ　ユニ　兄弟
ゴンゴス　臣下　ライバル視　ガンラド
部下　利用
部下　愛　シルビー
ノイキス　マーシャル　気になる存在

ラギ
獣戦士。ゴンゴスの幼なじみで忠臣である4兄妹の長兄。冷静沈着にして頭脳明晰。4兄弟は強い血の絆で結ばれており決して互いを裏切ることはない。

→ゴンゴス
ボザックの新国王。エルフと同じく森の民ながら蛮族のイメージが強く、彼自身エルフにコンプレックスを抱いている。容姿から誤解を受けやすいが、根は豪快で男気にあふれた性格で、陰湿な策謀や無用の略奪を嫌っている男である。

バギ
獣戦士。4兄妹の次兄。血気盛んで猪突猛進ではあるが、兄弟一戦士の才覚に長けている。一度怒りに火がつくと狂戦士と化してしまうことも。女性が苦手。

マニ
精霊使い。4兄妹の3番目。兄達を誰より尊敬し、良き姉としてユニの面倒もみている。邪霊(死神)を操り得意の呪術は一撃必殺が信条の女の子である。

ユニ
獣戦士。4兄妹の末っ子で最年少の隊長でもある。戦士としてはまだ未熟で危なっかしいが敏捷性はピカーである。勝ち気な性格が兄達の悩みのタネ。

エンドリュー
ナイト。自治領トランバンを守る閃光騎士団において副団長を務めている。領主のボルガンにではなく、団長のイグラシオに忠誠を誓っている。

グインガル
破壊と殺戮のみの己の存在に疑問を抱き魔界から脱走した戦士。その戦闘力は魔界でも恐れられているほどだ。現在は山奥の洞窟で静かに暮らしている。

キョウエン(凶炎)
ニンジャ・マスター。ギデオンに影で雇われている暗黒忍者軍の頭領。忍術は超一流だが冷酷非情なため、同門のハヤテと激突し敗れている。ハヤテを仇と憎む

ギョル
ファイター。高利貸しと強引な商売で豪商となった男。トリスタンの鉱山利益独占を狙い密かにジュノーン暗殺を企てている。実際の戦闘レベルはシーフ以下。

ガスパー
ナイト。各地を荒らし回るどくろ党の首領。クソ度胸と前口上だけは立派だが、戦闘力は口ほどにもない。執念深さとタフさだけがウリの男。

ハヤテ(疾風)
ニンジャ・マスター。山奥で隠遁生活を送っているが、鍛え抜かれた身体から繰り出す超人的な技の数々で伝説にもなっている人物。現在シロウに忍術を教義中。

ダークセイバー

高所恐怖症、および心臓の弱い方お断りします

- ●クライマックス
- ●12月発売予定
- ●価格未定
- ●A・RPG

完成度 50%

エンディングは100種類以上！ もう死ぬまでやるっきゃないね。

ファン待望の3DRPGの続報だ！

クライマックスのサターン第1弾「ダークセイバー」。前号で画面写真が初公開されて、発売を心待ちにしている読者も多いんじゃないかな？ 今回は新着の画面写真とともに、現段階で仕上がっている部分を紹介していくぞ。この「ダークセイバー」は、3次元の立体表現を徹底的に追求したアクションRPGだ。構造物の物陰に隠れているキャラクターを見たり、高い所から下を見下ろす「高低差」など、今まで表現ではできなかった3D感覚による自由度の高さがウリになっている。その他にも主人公の行動によって変化していく立体シナリオなど、見どころ満載だ。

開発は順調！ だいぶ完成してきたぞ！

初公開、ストーリー導入部分を紹介！

ジェイラーズ島へ凶悪モンスター「ビラン」を移送することになった、主人公を含む3人のバウンティハンター達。しかし、護送船「グリオイ号」は嵐にみまわれたうえ、船内でビランが脱走してしまう。仲間が殺られ、主人公達は……

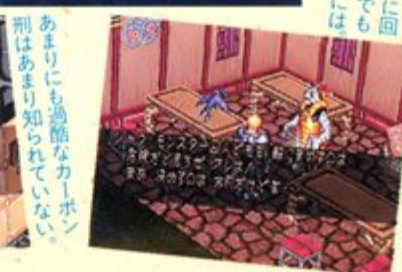
といった感じのオープニングストーリーもドラマチックに表現されている。ここではキャラクターどうしがテレビドラマばりの人間臭い会話シーンを展開する。緊張感連続の展開になること請け合いだ。華麗な画面演出もぜひ見てほしい。

弟が死んでしまうだと？ 一体どういうことなのだろうか。

様々な苦難を乗り越えて到着したジェイラーズ島。主人公の冒険はここから始まる。

捕まえるのに10年もかかるとは…。よっぽど凶悪なんだね。

船内では登場人物たちのドラマが展開されていく。

確かに囚人を敵に回すのは無謀だ。でも仲間にするわけには…

あまりにも過酷なカーボン刑はあまり知られていない。

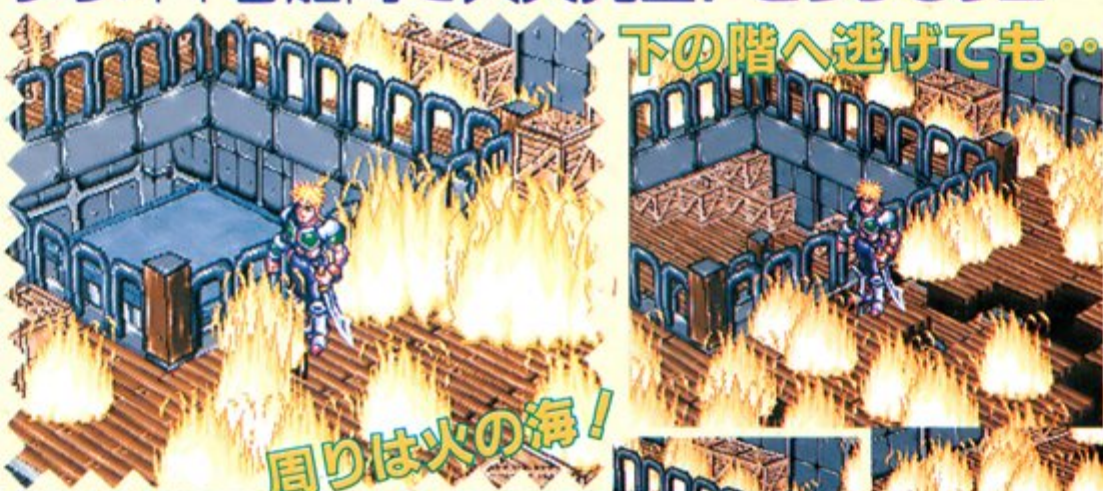
ビランが脱走 船内に恐怖が走る！

オープニングストーリー

ラジーン国のバウンティハンター、リュー・ヤーは10年来追い続けていた殺戮モンスター「ビラン」を、バウンティハンター総力戦で捕獲することに成功した。バウンティ当局はビランを「カーボン刑」(特殊カーボン液を噴射することで人工的に心臓を止め、生命活動を停止させる刑)にすることを決定し、凶悪モンスターを最も多く収容しているジェイラーズ島へ移送することにした。移送にはリュー・ヤーを含む3人のバウンティハンターが同行のもとに護送船「グリオイ号」で移送することになったが、出航から間もない数時間後、「グリオイ号」は突如嵐にみまわれてしまう。大海のうねりとともに船体を大きく揺らしながらも「グリオイ号」は一路ジェイラーズ島を目指すのだった。一方、「グリオイ号」船内に設置された特別製の檻に閉じ込められたビランは、船体がジェイラーズ島の近海580カイリまで近づいた時、ある音波を感じた。ビランの本能を刺激するその怪音波の影響か、ビランは突然酸のような液体を分泌し、檻を溶かし始めるのだった。そして船内で惨劇が幕を開けていく…。

息もつかせぬアクションシーンをとくと見よ!

この「ダークセイバー」はアクションRPGであるが、これまでのアクションRPGにはない新機軸がふんだんに盛り込まれている。主人公が剣を振る、階段を登る、高い所から飛び降りるといったアクションが2次元のアニメーションで表現されているというのが今までのアクションRPGでは常識だったけど、「ダークセイバー」ではすべて3DCGで表現。遠近感や構造物をプレイヤー視点で回り込むといった演出も可能になる。今回紹介するのは、その一例。火災で床が崩されていく場面で主人公が下へ飛び降りると、なんと、崩れた床が上から降ってきて主人公の行き先を妨害してしまうといったぐあいだ。本当の立体感というのはこのようなことを言うのかもしれないね。

グリオイ号船内で火災発生! どうするリュー・ヤー?

「グリオイ号」の船内で突如発生した火災。逃げようにも周りには火が燃え移ってきて逃げ場はない! こうなったら思い切って下の階へ飛び降りてしまおう。しかし、この後思わぬ演出が……。

あちこちに発生した火はジャンプでうまくかわそう。プレイヤーの慎重な操作が要求されるぞ。

ようやく下の階へ逃げてはきたものの、なんと上から崩れた床が降ってきた! リュー・ヤー大ピンチ!

リュー・ヤーがはしごを登る!

リュー・ヤーが飛び降りる

様々な敵がリュー・ヤーを待っている!

今回下で紹介したキャラクターは現段階では、どういったシチュエーションで登場するかまだ不明だが、冒険を続けるにつれ様々な敵が登場するはず。戦闘シーンでは敵の攻撃を避ける、防御する、敵を攻撃するといった様々なアクションが要求されるぞ。

なんと敵と遭遇してしまった主人公。戦うか逃げるか、君ならどうする?

ここは思い切って戦いをしかけてみよう。男ならこうありたいよね。

主人公の敵はモンスターだけじゃない! ジエイラーズ島にはあちこちにトラップも仕掛けられているのだ。

今回は緊急入手した敵キャラクター

前号では主人公の味方やストーリー中に登場するキャラクター達を紹介したけど、今回は敵キャラクターのイラストを入手することができた。

それにしてもこの6人、一癖も二癖もありそうなヤツばかりだが、主人公の行動しだいで仲間になることもあるかもしれない。が、逆に冒険のじゃまをする敵になった時は情けはいらない! 容赦なく倒してしまうのが吉だ。

プリズナー

デクスキャリバー監獄城に収容されている終身刑モンスター。半魚人タイプの水陸両棲類。ドクロボールバスケット攻撃は侮れない。モンスタースラム街で鍛えられた「悪魔のダンクシュート」でリュー・ヤーを苦しめる。

シーガル

元帝国暗殺省のエリート幹部だったが、賄賂に目が眩んで組織を裏切った後、指名手配されバウンティハンターの手に落ちた。リュー・ヤーとは武術仕官学校の同級生で当時は親友でもあった。「悪魔のヌンチャク」で再び対戦する。

ドックル

デクスキャリバー監獄城内部にあるクルトリーゲン研究所でクルトリーゲン所長の特命を受け、ピラニウムの研究を行っている。魔法の力に匹敵する一〇5000の脳波攻撃を繰り出す。また、[illegible]力にも優れている。

ゴルドバの塔に収容されている凶悪モンスター。相棒のヴエロンと共に略奪殺人を繰り返し、昨年リュー・ヤーの手によって捕獲され、ジェイラーズ送りになった。幽体攻撃を得意とし、背後霊を操ってリュー・ヤーを罠にはめる。

ジェイラーズ島の"ジェイシティ"でリュー・ヤーを待つものは？

最初に主人公がジェイラーズ島へ到着すると、ジェイシティという港町へ行くことになる。このジェイシティとは、ジェイラーズ島の港町で護送されてくる囚人モンスターや模範囚人、そして面会に来た囚人の家族などでごったがえしている怪しげな町だ。ジェイシティの中を歩き回ってみると、怪しげな建物や人が存在している。しかし、ここは監獄島なのであまり人の話を信用すると後々ひどい目にあうかもしれないぞ。信用するかどうかはプレイヤー自身だ。

これはやたらとハデな建物だね。ディスコや酒場といったところだろうか？

また開発中なので少し寂しいけど、完成版は町の人でにぎわう予定だ。

ジェイシティ刑務所ゾーン正面前

ジェイシティの奥には刑務所の入口がある。この門をくぐるにはちょっと勇気がいるなぁ。

これは民家なのだろうか？ジェイシティにはこのような建物が随所にある。

建物の中には、このようにはしごを登らなければ行けない場所もあるぞ。

後ろにある噴水のようなものが気になるけど、これは一体……。

ダークセイバー小話

モンスターはこうして作られる

デカくてボス級の迫力があるモンスター達。このモンスターは下の写真のような工程でポリゴンで作られているのだ。次世代機ならではだよね。

ステータス画面なども着々と完成しているゾ

前号の紹介の中でも、未完成ながらキャラクターのステータス画面があったが、今回はさらに完成に近づいた各キャラクターのステータスを紹介しよう。またアイテムウィンドウや捕獲したモンスターのステータス画面も着々と完成に近づいてきているようだ。体力、攻撃力、防御力、素早さといったデータの他に得点や経過時間があるのに注目してくれ。これらもシナリオに関係してくるかも？

リュー・ヤー

ココキ

シーガル

チェリーナ

ヴェロン

ロゴアテ

アイテムウインドウ

キャプチャーしたモンスター

キャプチャー（捕獲）したモンスターも、ステータスが表示される。ちなみにこれは「デスガーダー」だ。

ター達を紹介!!

このキャラクター達は主人公とどう絡んでくるのか!?

アザラス

デスガーダー

クルトリーゲン所長直属の死の近衛師団。ドクロ竜に乗り、常にデクスキャリバー監獄城を巡回している。歯向かう者がいれば、「悪魔のランス」で一撃にして殺す。果たしてリュー・ヤーはコイツに遭遇せずに監獄城を抜けられるか？

アーマージョー

不遇な運命に陥ったカッパールの塔の死刑囚モンスター。この様な姿になる前は、鋼鉄の鎧で身を固めたたくましいモンスターだった。場合によってはゼリー状の粘膜のようなものに覆われる前の姿に遭遇することもある。

闘神伝S（仮）

必殺技、勝ちポーズがついに完成

●タカラ・セガ
●年末発売予定
●価格未定
●ACT

完成度 50%

年末発売へ向けて鋭意開発中だが、今回は開発50%版を突撃スクープ！

完成度50%！ 必殺技も入った!!

前回は2、3のキャラクターしか出来上がっていなかったが、今回は全キャラクターが初めて登場。実際に対戦もできる形になっていた。必殺技や側転、勝ちポーズなども全キャラに入り、後はクオリティアップを図るのみとなった。

エイジ
エイジの誇る「白虎の太刀」も、ばっちり再現されている。必殺技は「裂空斬」。剣の先から気の塊を飛ばして、相手にダメージを与える技。

カイン
エイジのライバル、カインが出す必殺技は「ショルダークラッシュ」。必殺技もりりしいカインだが、勝ちポーズもカインらしく決まっている。

デューク
礼儀を重んじ、騎士道精神に生きるデュークの必殺技は「サザン・クロス」。見た目だけでなく、その破壊力も抜群。

ラングー
棍棒を使った攻撃で相手に多大なダメージ。必殺技は「島と大地の怒り」。ラングーらしい名前。

モンド
ある組織の依頼によって参加したモンド。その必殺技は「豪力風神」。モンドのみが使用を許された槍で、ダメージを与える。

ソフィア
長いムチで、リーチを生かした攻撃をするソフィア。必殺技は「オーロラ・レボリューション」。そのムチで攻撃を与える。

エリス
今でも絶大な人気を誇るエリス。今回は特別に勝ちパターンの連続写真入り。彼女の出す必殺技は「ホーミング・スワロー」。難しい軌跡も、きちんと再現されている。

ガイア
ラストボスとして君臨するガイア。その必殺技は「火の赤」。連続して気の塊を飛ばし大ダメージを与える。

ショウ
エイジと兄弟のショウ。その格好良さにファンも多いとか。必殺技は「裂空斬」。気の塊を相手に向かって2つ飛ばす。

ホー・ファイ
必殺技がすべて漢字という、異色のキャラクター、ホー・ファイ。必殺技は気の塊を作る「曇発破」。

戦いの舞台は完成した。後は強者を待つだけ…

エイジステージ
カインステージ
デュークステージ
モンドステージ
ラングーステージ
エリスステージ
ソフィアステージ
ホーステージ
ガイアステージ
ショウステージ

ぷよぷよ通

落ちものパズルの王者に通が登場！

●コンパイル
●10月27日発売
●4,800円
●PUZ
●2人対戦プレイあり

いよいよ家庭にぷよ通がやってくる。みんなの対戦者は親、兄弟、友達？

アーケード版は格闘ゲームとともに対戦が大流行のぷよ通。ようやくサターン版も完成目前！　発売を楽しみに待っている人のために、前号に引き続いて紹介しちゃうぞ。前号でも説明したけど「ぷよぷよ通」の特徴は、①練習モードの復活、通モードの登場。②漫才デモのリニューアル。③4体の新キャラクターが参戦。④熱いライブビデオもカップリングなどなど盛りだくさん。今回はその中で、一番気になる新モードの内容を詳しく教えちゃおう。

ピンチになっても相殺して新たなチャンスを作れ！　でもこうなったらおしまいだ〜。

対戦だっておじゃまぷよが固くなったおかげで、比較的所要時間が長くなった。

シルバー大会＆ぷよまん本舗

ぷよパワー大爆発！　去る敬老の日に御老人達のメッカ、東京の巣鴨とげぬき地蔵尊でシルバー大会が開催された。また広島市にぷよまん本舗が開店。住所は中区本通り9－31で、広電「立町」電停より徒歩3分の場所にあるぞ。行ってみるしか！

老人達がぷよに挑戦。みなさん真剣でした。

お店の中はお客でいっぱい。ここでぷよまんやカーバンクルソースなどが買えるぞ!!

ひとりで　ぷよぷよ

れんしゅう

今回復活した練習モード。とにかく弱いから、大量消しや連鎖の練習をするのにおすすめ。もちろん漫才デモも入っている。新キャラも加わっているから、ぷよ歴の長い人でも十分楽しめるぞ。

最初の相手は結構かわいい狼男。強そうに見えないというアルルの一言、効いたみたい。

ノーマル

アーケード版でもお馴染みのノーマルモード。各階ごとに決められたポイントを稼げばレベルクリア。最上階にいるボスを倒せばエンディングを迎えられるってわけ。これで練習して、ゲーセンで勝負するってのもいいかもね。

塔のてっぺんに見える影はまさしくカー君。まさかボスは君なのかぁ!?

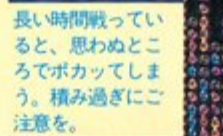
全消しすれば相手に大量のおじゃまぷよが降る。これぷよ通の常識ね。

これがうわさの"通(2)"

今回新しく入ったのがこれ「通」モードだ。このモードは登場キャラ36体全部と対戦する耐久戦。写真を見てもわかるように、順々に敵を倒していくのだ。1試合1分って考えても30分以上かかっちゃうが、ぜひ1回でどこまで勝ち抜いていけるか試してみるべし。ノーマルモードと漫才デモに違いがあるところも要チェック。セーブ機能もちゃんと付いているので、負けちゃっても再度挑戦可能だ。

キャラクター選択の後に漫才デモが入る。キャンセルせずにノーマルモードとのデモの違いをじっくり楽しんでおくれ。

アルルが赤くなったわけは、この人ピーでピーな会話をしているのです。

長い時間戦っていると、思わぬところでポカッてしまう。積み過ぎにご注意を。

花から生まれた羊のパロメッツ。かわいい成りをして、実はかなりの強敵なのだ。

ふたりで　ぷよぷよ

ぷよの腕を磨くんならやっぱり人間（その他、宇宙人や手先の器用な生き物でも可）相手に対戦するのが一番だ。いっしょに遊んでくれる友達が少なくて対戦がマンネリ化してるって寂しい人は、モードを変えれば気分一新。モードはノーマル、得点ぷよ、固ぷよ、6個消し、2個消し、エディットの全部で6種類。エディットを選べば自分でルールを設定できるから、遊び方は無限に広がるぞ。

得点 ぷよ

おじゃまぷよを消しても得点になる。大量に消したもの勝ち。

固 ぷよ

「通」特有の2回消さなきゃ消えないモード。ちょっとムズい。

6個・2個消し

普通は4個で消えてしまうところをそれぞれ6個と2個をくっつけることによって消えるモード。どちらもおじゃまぷよは固ぷよになっているぞ。ちょっと感覚が違うから初めのうちは苦労するかも。

バーチャレーシングセガサターン

さらに新コースが増えた新生「V.R.」を見よ！

●タイムワーナー インタラクティブ
●'95年末発売予定
●価格未定
●RAC（レース）
●2人対戦プレイあり
●レーシングコントローラー対応

完成度 85%

タイトル名が「V.R.サターン」から「V.R.セガサターン」に正式決定！

サターンならではの新要素を詰め込んだ新生「V.R.」最新レポート！

セガアーケードの名作レースゲームをサターンソフトとしてリメイクした「V.R.セガサターン」。開発中ではあるがついにサンプルが到着した。開発側では「サターン版ならではの新要素だけではなく、ゲーム性も限りなくアーケード版と同じものにするよう努力しています」とのこと。期待しよう。

コース説明のCGアニメが追加

レース前には、英語のナレーションによるコース解説付き。CD-ROMならではの機能だ。

2P対戦は分割画面!!

2P対戦はプラクティスモードのみ。分割方式は他のコンシューマ版同様、横2分割だ。

「V.R.」Check Point!

コンシューマならではのリプレイ機能はどうなる!?

前作にもあった完走後のリプレイ機能がさらに強化。ビデオのような再生機能が付いているのだ。

VR1～4
通常のプレイで見ることができる4視点でリプレイ。

SPIN NEW
自車を中心として視点がゆっくり回るカメラモード。

SKY
自車の真上から見下した視点。拡大・縮小はなし？

TV
TV中継のようなアングルが楽しめる。迫力満点だ。

オリジナルモードを初公開!!目指すは当然全コース制覇だ

今回新たになったのが、グランプリとプラクティスというサターン版だけの新モード。コースもさらに増えたぞ。

本邦初公開のモードセレクト。アーケードモードも当然あるので安心だ。

オプションモードはかなり細かい設定が可能になっている。

[GRAND PRIX]

レース後の成績により、ゴーカートからF1へとステップアップするモード。各レースでポイントを稼げば、より速いマシンが使えるようになるのだ。

車種で各コースレースのみプレイ可能。上位入賞しないと車種の乗り換えが難しい。

[PRACTICE]

好きなコースを好きなマシンで走る練習用モード。用意された車種は5つ、コースはなんと10(!)。2P対戦もできるので、色々な楽しみ方ができそう。

コースにあった車選びが大切。ハンドリングやスピードは車種によりかなり違いがある。

アーケード版「V.R.」でおなじみの3コースも再現！

アーケード版に用意された3コースは、発色数アップにより見た目はオリジナルそっくり。

BIG FOREST

ヨーロッパ・全長3.72km・初級コース

「V.R.」の基礎テクを学ぶためのコース

「V.R.」を知るプレイヤーなら、誰もが一度は走る超高速サーキット。マシンをスライドさせて走る「V.R.」独特のテクニック走法もそのまま使えたぞ。

ピットクルーの動きも再現。サターンだけのリプレイ視点でピットワーク作業を見ると楽しい。

最終コーナー名物の、観覧車とバイレーツ。なんと画面中でこれらはちゃんと動いているのだ。

BAY BRIDGE

北アメリカ・全長3.34km・中級コース

業務用一のテクニカルサーキット

中級コースに設定されているが、難易度の高さはピカイチ。連続するショートコーナーをどう走るかがタイムアップのポイントだ。ポリゴン牛も注目！

最高速で駆け抜ける橋の上。ぜひスリップストリーム走法を使って、カッとばしていきたいね。

牛さんに近づくと、チョコチョコと逃げ出す！ こんなお遊びはタイムワーナーならでは!?

ACROPOLIS

ギリシャ・全長3.53km・上級コース

海沿いに作られた高速テクニカルコース

ヘアピン以外はほぼアクセル踏みっぱなしで走れるため、「慣れれば一番気持ち良く走れる」といわれている上級コース。総合的なテクニックが問われる。

最難関のヘアピンコーナー。MT車によるエンジンブレーキテクが一番使える場所として有名だ。

現バージョンでは、マシンはクラッシュしても壊れない。これも完成版ではどうなるか楽しみ。

※画面はすべて開発中のものです。

サターンオリジナルの全7コースを解説！

7つのオリジナルコースが追加されたサターン版、今回は連続写真で各コースを解説だ。

ALPINE

ヨーロッパ・全長3.16km・中級コース

雪に覆われた美しいアルプスが舞台

コースアウトすると雪道に足を取られやすくなる(?)雪原コース。コース自体は走りやすい。

雪山をバックにレーススタート。ただし氷が張って路面がすべりやすい、なんてことはないようだ。

コース序盤に通ることになる、曲がりくねったトンネル。視点4だとトンネルの入口が見にくいぞ!?

コースの真上をケーブルカーが通っている。このコースにはこういったポイントが2カ所あるのだ。

最後は大きなアップダウンが連続している裏ストレート。路面の高低はアーケード版よりも大きい。

PACIFIC COAST

北アメリカ・全長2.84km・超上級コース

海岸沿いのショートサーキット

海岸沿いに作られた高速サーキット。コース中盤にあるヘアピンや複合カーブが難所かも!?

立体交差となった下り道。この後に待つS字カーブはハイスピードで突っ込むためクリアが難しい。

本コースの名物といえるのが、あちこちに浮かんでいる気球。視点を変えて走るとなかなかの迫力だ。

気球の何倍もある巨大な気球船。これ見よがしに描かれた"VR"の文字が実に印象的だ。

一見シンプルなコースレイアウトだが、実際に走るとこんなにカーブが多い。難易度はかなり高め。

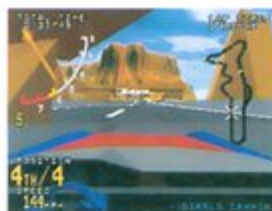
DIABLO CANYON

北アメリカ・全長2.96km・上級コース

ジェットコースター感覚で走れるコース

谷の中に作られた、大自然の地形を生かしたコース。石油の掘削機なども見ることができる。

スタート直後からいきなり分岐、と思うのは早計。右はピットだから間違っても入らないように。

長い下り坂を駆け抜ける。コース右手には、パシフィックコーストにも登場したVR気球船が登場。

チェックポイントの手前には岩でできた自然のトンネルが。ココも視点を変えながら走ると楽しい。

画面右側、眼下に見えるコースに注目。アップダウンが激しく、各コーナーごとの高低差も大きい。

METROPOLIS

日本・全長3.89km・上級コース

近未来都市での市街地レース

開発者オススメの市街地コース。コースアウト=即クラッシュなので、飛ばしすぎは禁物。

近未来のビル群が建ち並ぶストレート。ココはドリフト走行をマスターしないとうまく走れないぞ。

ビルをくり貫いて作られたトンネル。入口がふた手に分かれているため、どちらから入るかがカギ。

海外版サターンロゴの看板が見える直角コーナー。フルブレーキで車体の向きを一気に変えること！

これはアーケード版「V.R.」に登場していたレースクイーン嬢じゃないですか！　ニクイ演出ね。

SURFERS SPEEDWAY

オーストラリア・全長2.80/3.94km・初級/中級コース

1つのサーキットに2つのコースがある！

超高速バトルが楽しめるオーバルと、途中に設けられたロードによる2本立てコースだ。

OVAL

オーバルもロードも、スタート地点は同じ。「デイトナUSA」の初級コースのようなレイアウトです。

コーナーはたったの3カ所。GTPのようなハイスピードマシンが得意とするコースといえそうだね。

ROAD

ロードを選ぶとこの分岐点から右側へ進む。ちなみにオーバルだとココは封鎖されている。

ロードコースはカーブが多く、きちんと減速しないと曲がれない。タイムに影響する重要ポイントだ。

AMAZON FALLS

南アメリカ・全長3.68km・初級コース

大自然が生んだ滝に囲まれたコース

新コースの中では比較的走りやすく、初心者も安心して走れる。モアイ像はアヤしいが……。

見晴らしのいい下りのストレート。コースのあちこちで南国風の木やモアイ像(?)を見られる。

アヤしい感じで並んでいるモアイ像地帯。当然、コレに突っ込むとクラッシュしてしまう。

2つ並んだ岩場のトンネルは、ゆるやかなS字コーナー地帯の目印だ。ココにもモアイ像あり。

コース名にもなっている滝はあちこちにある。よく見ると水が流れていることに気付くハズ。

ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜

動物達のカワイイ表情も見てネ！

●セガ
●11月10日発売
●4,800円
●PUZ
●2人対戦可能

完成度 70%

今までの落ちものパズルとひと味違ったルールの新鮮さがイイゾ。

世界飼育係選手権!!

ST-Vで今年の春頃ゲームセンターに登場した「ばくばくアニマル」が、サターンに移植されることになった。5種類の動物とエサを合わせて消していくという、今までのパズルゲームとひと味違う斬新なシステムが好評だったこのゲームが、家庭で遊べるようになったのだ。サターン版は業務用そのままのアーケードモード、対戦モードの他に、段位認定モードのような〝飼育係技術者試験〟や最高5人までの対戦記録が残せる〝リーグ戦〟といった豊富なモードがあるのが特徴だ。1人で技を極めるもヨシ、多人数でワイワイ楽しむもヨシだ。今回はゲームのルールと複数連鎖といった基本システムを紹介しよう。

ルールは簡単、ペットにエサを与えてね♥

ゲームが始まったら上からエサや動物の顔が2つ1組になったブロックが落ちてくるので、それを方向キーで回転させてうまく積んでいこう。エサの上や横にエサに合った動物を置くと動物がエサを食べて消してくれるぞ。

アーケードモードでは、COMと戦う前にこのようなビジュアルシーンが展開される。ほのぼのとした絵や会話が楽しいので、飛ばさないで見てほしいのだ。

エサと動物を合わせるのは慣れないと難しいので最初は1つずつ確実に消していこう。考えすぎるとどんどん積み上がって収拾がつかなくなってしまうぞ。

B・Bコインをうまく使え

どうしようもないほど積み上がってしまった時に助けてくれる友達、それがB・Bコインだ。このコインがタイミングよく降ってきたら、邪魔なエサや動物の上に落とすのだ。そのブロックすべてがまとめて消えてくれるぞ。コインも2つ1組なのでうまく使えば大ピンチも回避できる。

※ペットにむやみにエサを与えないでください。

ほとんどウ○ウ○ルーガなオープニングを見よ!!

カワイイキャラクターや、女の子受けしそうなグラフィックが特徴の「ばくばくアニマル」。ゲーム全体にも最新のCG技術が使われているのだが、なにしろ1番スゴイのはオープニングだ。お城の王様と側近の爺やが姫のペットの飼育係を募集するまでのいきさつをアニメーションで展開して見せてくれるのだ。写真でしか見せられないのが残念だが、その動きはなかなか。ゲーム中の動物達も、エサを食べるしぐさなどがグッドなのでぜひ注目してほしい。

しかしこの王様、姫のために飼育係の選考会までやるとは少し過保護なのでは。

開発者に聞く ばくばくアニマルの魅力

セガAM3研プロデューサー 赤田義朗氏

前回の「ファンキーヘッドボクサーズ」のインタビューとまた違った被りモノで登場していただく、AM3研プロデューサー赤田氏。今回は〝これ以上のものが出たらもうパズルゲームは作らない〟というほどのデキに仕上がっている「ばくばくアニマル」の魅力と開発への意気込みを熱く語ってもらったゾ。

本誌■まず開発コンセプトをお聞かせ下さい。
赤田■ST-V自体がそうなんですけど、アーケードと家庭用のどちらでも楽しめるゲームを作るのが目標なんです。ジャンルはパズルゲームが一番適してると思いこれにしました。
本誌■落ちものパズルは数多く出ていますが、それらと違う魅力はどんなものですか？
赤田■押しつけがましいルールがない、というのが一番の魅力です。「ばくばく」では動物がエサを食べるという大自然の法則に基づいてルールを作ってます。よく次世代機の話の中で現実感とかリアリティという言葉が出てきますが、こんなリアリティの出し方もアリかな、なんて思ってるんですよ（笑）。
本誌■どんなオリジナル要素がありますか？
赤田■まず、シネパックの映像をオープニングなどに入れました。ロシアの人形アニメのように見えておもしろいですよ。また、他の動物は登場しないのかという意見が多いのでネズミとチーズを追加で入れました。これはルール変更の部分で選べます。ゲームモードでは飼育係技術者試験という、バーチャファ

めざせ！ 飼育達人への道!!

初心者でも安心の連鎖組み方講座

まず連鎖の性質を知ろう

連鎖とは、連続してブロックを消していくテクニックのことだ。では、どうすれば連鎖になるのか？　まず、エサと動物をずらして配置しておくのがポイント。そのエサの横のブロックを消した時、ずらして配置した動物がエサの上か横に降ってくるようにしておけば連鎖が成立するというワケだ。

これじゃダメ

これはダメな例。このようにただエサを積み上げても連鎖にはならない。動物がポイントなのだ。

これならオッケー!!

連鎖成功の図。この連鎖は犬、パンダ、猿、犬の順に消える仕組みになっている。わかるかな？

組み始めたら止まらない、連鎖麻薬の世界へようこそ！

実際に複数連鎖を作ってみよう

ここでは下の写真をもとに具体的な連鎖の作り方を紹介しよう。写真の例の場合、右から2列目にバナナを落とすと、猿がバナナを食べて消え、ウサギ、パンダ、犬の順番にエサが与えられていくという連鎖の仕組みになっている。要するに複数連鎖というのは、数種類並べたエサの上にそれぞれくるべき動物を1つずらして配置するということなのだ。ちなみに右から2列目に別のエサを5つ積み、その上にバナナを置いてからエサを消せばさらに連鎖が増えるゾ。

イエーイ、カンペキ！

中央上の数字に注目！　その数のブロックが相手に送られるのだ!!

まず猿にバナナを

連鎖開始前の段階。写真をよく見てほしい。動物ブロックとそれに対応するエサブロックが1列ずれて縦に並んでいるのが分かるかな。この状態で右上のバナナが下まで落ちると猿が右から下に向かってバナナを食べまくるのだ。

するとうまい具合にニンジンがウサギに

これが猿がバナナを食べた直後、連鎖第2段階の直前のもの。この後ウサギが右半分のU字型に並んでいるニンジンを食べ尽くすと連鎖第3段階の準備はOK！　余談だが、動物達は眠ったり、舌なめずりしたりと表情が豊かなのだ。

さらにパンダに笹、犬に骨でなんと4連鎖！

さて、連鎖も最終段階。ウサギの空けたスペースに笹ブロックが落ち、それをパンダが食べ始める。同様にパンダが空けたスペースに骨ブロックが落ち、それを犬が食べて無事4連鎖の完成。よくわからなかった人はもう一度復習だ!!

イターでいう段位認定のようなものや、家族や友達でプレイヤーを登録して対戦プレイをすると、その戦績を集計するリーグ戦の2つをつけました。ゲームサウンドもCDから直接読み込ませる強みを生かして、かなり気合いを入れて作ったら家庭用グレードアップバージョンができちゃいました。もちろん、アーケードオリジナルバージョンも入ってますよ。

本誌■サターンに移植するのに特に気をつかった点はどういうところでしょう？

赤田■オプション画面です。我々開発者が見慣れているテスト画面みたいなものでは味気ないので、それを家庭用にわかりやすく、楽しいものに仕上げています。サウンドテストはキャラが曲を奏でている、なんて設定です。

本誌■没になった動物キャラはありますか？

赤田■あります。例えば馬とニンジンなんかがあったんですけど、ウサギと重なるのでどちらが有名か、実際に外国人にアンケートをとりました。世界中で受け入れられるよう考えたんです。逆に没にできなかったのが、パンダです。日本人はパンダが大好きですから。ただ、その組み合わせの概念は日本ぐらいなので、海外では別の動物を使うつもりです。

本誌■さて、今後のST-V作品の予定は？

赤田■詳しくはまだ秘密ですがいろんなジャンルに挑戦しようと思っています。

本誌■では、最後にひとことお願いします。

赤田■このゲーム以上に次世代機らしいパズルゲームができたらそれ以後はパズルゲームを作らない、ぐらいの思い入れで作ってます。さらに、ご要望が多ければシリーズ化も考えていますのでぜひ期待していて下さい。

QUOVADIS クォヴァディス

冒頭の戦闘シナリオと人物について整理しよう

●グラムス
●12月21日発売
●6,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ
●マウス対応

完成度 80%

シミュレーション部分だけでなく、シナリオ関係の充実ぶりにも注目。

マルチシナリオを演出するアニメーションも完成間近！

↓これが、冒頭のCG動画デモと、ゲームのシナリオの要所で流れるアニメデモの一部。アニメ部分はその道の一流スタッフが制作しただけのことはある。見せ方や構成が「さすがプロの仕事」ってな感じです。

ゲームシステムやシナリオが固まり、ほぼ完成に近づきつつある「クォヴァディス」。この作品はゲーム以外にもラジオや小説など、いろいろなメディア展開をしていくそうなので、世界観をより深く楽しみたい人はそちらもチェックしよう。

さて今回は、初公開となる動画デモの一部をはじめに見てもらおう。このデモはアニメーションを取り込んだものなのだが、もとの映像が実にていねいに作られている。最近のゲームデモにありがちな、背景と人物を重ねただけとか、カット数が貧弱といった、安っぽい感じではなく、目の肥えた人の観賞にも耐えるクオリティなのだ。キャラクターデザインを担当した美樹本晴彦氏と、アニメーションの老舗アートランドの底力を感じるね。

もちろん、肝心のゲームシステムだって「デモと設定だけのゲーム」といわれないだけの質を保っている。SF艦隊シミュレーションを待ち望んでいた人には攻略のしがいがあるはず。

士官候補生同士なら、互いの出身国なんて気にしやしないさ。
……でも教官たちは違う。

ゲームより先に
「QUOVADIS」がラジオドラマになってしまった！

グラムスはこの「QUOVADIS」の世界を大切に育てていこうと、マルチなメディア展開を行う。その1つとして、10月14日の夜からラジオがスタート。『草地章江のレディオ・クォヴァディス』（文化放送：毎週土曜日21：30～22：00）の中で、毎回15分のラジオドラマがオンエアーされる。もちろん、キャスティングはゲームと同じ。ハル役の緑川光、イリナ役の根谷美智子らが演じている。第6話からは國府田マリ子も登場するぞ。

また、このドラマのオープニングや、ゲームのエンディングに流れる曲は、現在人気急上昇中の矢部美穂、そして沢口適、桜井亜弓の3人によるQT（QUOVADIS TRAIANGLE）が熱唱。話題を呼びそうだね。

歌は矢部美穂ちゃんだ

「ゲームがしっかりできてるから、私もちゃんとやらなきゃと思って、朝練してきました」という美穂ちゃん。秋からは『スーパージョッキー』などにも出演中だ。

候補生達の思惑をよそに、模擬戦闘が開始された

これまでシステム面ばかりを取り上げてきたので、そろそろ気になる序盤の展開を追ってみよう。おっと、その前に先月号の記事で解説したストーリーも読んでおこう。

――ハル達6名の士官候補生は、士官大学での課程をほぼ終えて、最後の模擬戦闘を始めようとしていた。彼らは各惑星、各国から集められた精鋭達で、国家間のしがらみやわだかまりを排除したイベルカーツ同盟軍の未来を担う若者達なのだ。

今回の模擬戦闘では、3名ずつに分かれての艦隊戦が行われる。そしてこの結果が出た後、彼らの最終的な成績がロッジェス教官からくだされることになるのだが……。

←友情で結ばれた6人ではあるが、模擬戦闘ではみな真剣な面持ち。

←この結果が、先のシナリオにも少し影響を与える。

←そして勝敗が決するかと思った瞬間、謎の艦隊が出現した！　どういうことだ？

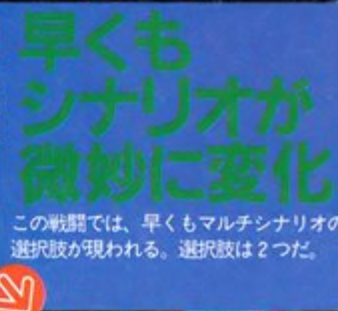
←謎の艦隊は、ロッジェス教官の援軍だった。ハル達への最後の手向けだったようだ。

ハルはイリナとベンジャミンでチームを組む。

突然現れた未知の敵、初の実戦をどう戦うのか？

模擬戦闘は、ロッジェス教官の援軍参加という予期せぬ展開で幕を閉じた。まさに、これから一人立ちしていく候補生達への、最後の指導という心憎い演出であった。戦闘を終えた6人は、自習を続けたり、休憩を取ったりと、思い思いの行動をとっていた。ハルはそのうちの2人と、イブコーアや国家間についていろいろと話し合う。深刻かつ興味深いテーマにと話題は移っていくが、ロッジェス教官から突然に召集がかかり、6人は再びブリーフィングルームへ集められた。教官によると、この近辺の宙域に正体不明の艦隊が出現したので、それをだ捕もしくは掃討せよということなのだが……。

イブコーアの士官には、国家間のしがらみを捨てきれない者もいるとか。

突然の召集。そして、彼らは人生で初めての実戦に巻き込まれた！

早くもシナリオが微妙に変化

この戦闘では、早くもマルチシナリオの選択肢が現われる。選択肢は2つだ。

この戦闘で、指揮官をウォルフにまかせた場合、ハルは補佐役になる。

ハル自ら指揮官に立候補も可能。変化はまだ小さいが、シナリオが分岐していく。

無事に戦闘を終えた6人……しかし彼らを待つ激変

敵艦隊を見事にだ捕（ただし戦闘結果しだいでは、逆に敗北するというシナリオもあり）した6人だったが、それを素直によろこぶことはできなかった。上官達はハル達を誉めてくれたが、敵艦隊の正体や目的についての質問には、はっきりとした返答をしてくれなかったのだ。

しばらくして、イリナとウォルフが話しているところへ出くわしたハル。2人が聞かせてくれた話では、つい最近、惑星ラカンディアで2つの国によるいさかいが生じたらしく、イブコーア同盟軍はその片方の援護に艦隊を出撃させたとのこと。しかし、この事件の裏にはきなくさいものがあるという……。

謎の艦隊との戦いに突き進むハル達。初の実戦なので、かなり緊張している者もいるようだ。

敵の艦隊の兵力は、こちらとさほど違いはない。しかし、いったい何の目的で侵入してきたのか？

戦闘終了後、おおいに誉めてくれた上官。しかし、彼もまた出身国の誇りを捨てきれていない人間らしい。結局、イブコーアの同盟は理想でしかないのか？

機動戦士ガンダム

サターンのV作戦をキャッチしたのであります

●バンダイ
●発売日未定
●価格未定
●アクション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

再放送、再々放送、再々々々……放送で、多くの人が魅了された名作。

アムロとシャア 再び

ロボットアニメで一時代を築いた日本サンライズ。その中で最も成功した作品の1つを言うなら、「機動戦士ガンダム」の名が挙がるだろう。ロボットどうしの戦いの中に見える人間ドラマが多くの人達にうけたわけだが、そのストーリー、世界観を忠実に再現したゲームを目指したのがこのソフトだ。ニュータイプ、モビルスーツ、シャアとアムロ。ガンダムの世界を語るのに欠かせないこれらのキーワードは、もちろんゲーム中にもしっかり反映されている。ファンはもちろん、アクションゲーム好きも注目の大作だ。SDじゃないから大人のファンにも薦められる。

基本は横スクロールアクションだが、手前や奥からも敵が出現する3D感覚が楽しめる。

アムロとシャアの激闘をはじめ、胸の熱くなる名場面が10ステージ以上用意されている。

15年前、ガンダムは僕らをトリコにした

「宇宙世紀0079……」というナレーションを聞くだけで、僕らはすぐに15年以上前のガンダムブームが思い浮かぶ。"サイド7"に住む普通の少年達が、戦争に巻き込まれ、やがて成長していく様を描いたこの物語は、「ニュータイプ」、「ガンプラ（ガンダムのプラモデル）」、「いきます！」という流行語をも生み出した。映画はLD化もされているので、ぜひ見てほしい。

ガンダムの世界を再現した横スクロールシューティング

さてゲーム内容はというと、ガンダムを操作して「ザク」や「グフ」を相手に戦うシューティングアクションだ。それだけでなく、2つの新しいシステムを採用している点に注目せよ。

各ステージ開始前に、ガンダムに搭載する武器を選択する。

ステージのマップを見て、自分なりの戦略を練ることもできる。

ニュータイプ攻撃
すばやい動きで敵を倒す

この攻撃を使うと、自動的に敵に照準が合い、素早く正確な射撃が可能になる。そう、まるで物語後半のアムロのように、するどい攻撃ができるわけだ。画面の奥や手前といった、通常攻撃では倒せない敵をも、ニュータイプ攻撃なら倒すことができる。

支援システム
キャノンやタンクも登場

カイ・シデンが乗るガンキャノン、ハヤト・コバヤシが乗るガンタンクは、ガンダムをサポートしてくれる。この2機のモビルスーツも、もちろんゲームに登場する。マップ中の任意の場所で、どちらかのモビルスーツの支援を得られるのだ。

思い出の名場面が蘇るステージ構成に泣け!

アムロが味わったあの緊迫感を、ゲームでもしっかり再現。名セリフも随所に挿入される。というわけで、今回は前半4ステージを一挙公開する。この後もさらに続くぞ。

STAGE 1 ガンダム大地に立つ

連邦軍が遂行中のV作戦。この作戦の要となる新造戦艦ホワイトベースが、サイド7に入港した。しかし、"赤い彗星"ことシャアが偵察として出したザクは、サイド内で攻撃を開始。悲しみの中をアムロは、ガンダムのコックピットへと走る。

コロニーの中でザクを爆発させるとコロニー自体も危険に。

ホワイトベースに迫るミサイルをビームライフルで撃破。

STAGE 2 大気圏突入

大気圏突入時の戦闘は「古今、例がない」。逃げきれるのか。

画面の奥から攻撃してくるのは、ジオンの戦艦ムサイ。

眼下に広がる地球

シャアの追撃を受けつつ、地球のジャブローへ向かうことになったホワイトベース。しかし、大気圏突入の間際、シャア率いるザクの編隊が襲ってきた。地球の引力に引き込まれるまでわずか4分。それまでに戻らなければ燃え尽きてしまう。

STAGE 3 ガルマ散る

謀ったなシャア!!

空と地上の両方から攻撃されるホワイトベースを守るため、アムロは空中戦を試みる。

ジオン公国を治めるザビ家の末弟、ガルマの勢力圏に、ホワイトベースは迷い込んでしまった。シャアとガルマは、士官学校時代の友人。協力してホワイトベースを追い詰める作戦を展開するが、思いがけない事件が起きる。シャアの復讐が始まったのだ。

ガウのじゅうたん爆撃を避け、ドームに隠れたホワイトベース。ガンダムはおとりに。

STAGE 4 ランバ・ラル特攻

ガルマ討伐を命じられ、戦艦ザンジバルに乗ってやってきたのはランバ・ラル。超ベテランのラルが操る新型モビルスーツ「グフ」に、アムロはまったく歯がたたない。しかしガンダムの性能に助けられ、なんとか勝利をもぎとったが……。

開発力の面で連邦をはるかにしのぐジオン軍は、新型の兵器を次々送り出してくる。

モビルスーツの性能はガンダムのほうが上だが、戦闘巧者のランバ・ラル機に苦戦。

ドラゴンボールZ 真武闘伝

サターンだけのサタンを初公開！

- ●バンダイ
- ●11月上旬発売
- ●6,800円
- ●対戦格闘アクション
- ●2人対戦プレイあり
- ●全年齢推奨

バンダイのサターン参入第２弾は、他機種版でも人気のあの「DBZ」だ!!

「ドラゴンボール」の対戦格闘ゲーム……こりゃ絶対売れます！

週刊少年ジャンプで連載され、１億冊以上を売り上げている脅威の人気コミック……そう、あの「ドラゴンボール」が対戦格闘ゲームとなってサターンに登場するっ!!!!!! 何しろこのシリーズ、スーファミやPSで大セールスを記録したという〝超売れセン〟。サターン版はおどろきの新モードが増え、シリーズの集大成的作品に仕上がっている。こりゃスゲエぞ!!!!!!!!!

登場キャラは総勢何人?

登場人物はメーカーから公開されていないが、画面を見るかぎりメチャクチャ多そう!!

オープニングもカッコいいぜ！

サターン版のオープニングも初公開!! 悟空やセル、ベジータが画面内で暴れまくり!!

NEW これがサターンオリジナル 「Mr.サタンモード」だ！

原作でもよく使われた「!!!!!」という感嘆符の嵐（連続ビックリマークのコト）的な驚きが、今回のサターン版にはてんこ盛り!!!!! その中でも一番のニュースは、サターン版だけのオリジナルとして、世界を救った英雄、Mr.サタンが主人公というゲームモードが新たに用意されていることだ!! その名は、〝Mr.サタンモード〟!!!!!! シナリオの内容は人造人間18号へお金を支払うことで天下一武道会に優勝したMr.サタンが、借金を払うために試合の賭けをするというもの!! あらゆる手を使い、お金を賭けたキャラを勝たせるのが目的!! Mr.サタンの手腕が問われるッ!!!!!

借金は巨額な２千万ゼニー!! 踏み倒そうとしたサタンに18号が迫るッ!!

天下一武道会、優勝者は我らが英雄Mr.サタン！ アタマの回転の良さで勝て!!

1 作戦タイム：まずはお金を増やすことを考えろ。Mr.サタンに不可能の3文字はない!!

2 キーコンフィグ：賭けたキャラを勝たせるために、ここで必要なアイテムを選んでいこう!!

3 マネーベット：勝つと思ったキャラに賭け金を決める！ 男だったらここはデカく勝負!!

4 試合開始：試合が始まったら、アイテムを駆使して賭けた側のキャラを手助けせよ!!

おなじみのキャラクターを自在に使いこなせ

今回は数多く登場する戦士の中から8人の戦士達を大紹介！ 間合に応じて画面が上下2分割するデュアルスクリーンや一発逆転の超必殺技を使いこなし、最強の座を射止めろ!!!!

歴代人気の戦士が続々登場！ でも、ギニュー特戦隊はシブすぎる……!!

孫悟空 主人公はやっぱり悟空
超サイヤ人の限界を超えた超戦士。連続技が光るバランスの良さが魅力!!

人造人間18号 科学の力で生まれた女性
ドクター・ゲロが作った人造人間の一人。原作では終盤でレギュラー化!!

ベジータ 王子としての意地をみせる
サイヤ人の王子である凶戦士。ここ一番の攻撃力は悟空をも超えるぜっ!!

フリーザ 全宇宙の支配をもくろむ
原作では変身するごとにパワーアップした凶悪な宇宙人。シッポが武器!!

リクーム 最強のパワーファイター
ギニュー特戦隊いちのパワーファイター。強力無比の投げ技が大爆発!!

超ブウ 恐怖の魔人がここに復活
原作では最後まで悟空を苦しめた強敵、魔人ブウの悪の部分が超ブウだ!!

セル 究極の人造人間誕生!?
戦士を吸収して進化する究極の人造人間セル。その強さは、まさに究極!!

ザーボン 美しき闘いを求める戦士
フリーザの手下として登場するナルシスト。必殺技は華麗なものばかり!!

この他にも登場キャラは大勢いるぞ！

峠KING THE SPIRITS

スピード違反はゲームの中だけでね！

●アトラス
●11月2日発売
●5,800円
●RAC（レース）
●2人同時プレイあり

縦２分割画面など、新しい試みに注目。接客用に一家に一本あるといい!?

公道を愛車でカッ飛ばせ！

選べる車種は全部で６種類。今回は５車種を写真でお見せする。それぞれどこかで見たことがある車だね。もちろん形が違えばエンジンの性能や駆動系も違う。見た目で選ぶか、性能で選ぶかはお好みしだいだ。自分の好きな車で峠を攻めよう！

軽い車体に強力なエンジンを搭載。小回りも利く！

FR６気筒のハイスペックマシン。峠でもその威力を発揮。

ライトウェイトの代表車。ドライブ気分で挑むには最適？

ミッドシップMR駆動の日本を代表するスポーツカー。

車体は重いが、足回りや搭載エンジンの高スペックに注目。

対戦はお好きな画面でどうぞ

本作の最大の特徴ともいえる対戦は、画面の分割方式を縦・横と自由に選べる。たとえばカーブの多いコースは画面奥が見やすい縦画面にしり、いままでの分割画面に慣れている人は横画面等、状況に応じて選択可能だ。さらに縦画面で対戦車と接近すると面白いことが起きるぞ。

サターン初の縦２分割画面。これをやるだけでも価値あり。

既存のゲームでも見られた、一般的なレースの対戦画面。

縦２分割画面で対戦したときに限り、対戦車が近づくと１画面に切り替わる。相手との距離が離れれば、再び２分割画面に戻る。これで追いつ追われつのデッドヒートにも、迫力が増すってものだね。

３コースを制覇し、走り屋の頂点へ

コースは実在の峠道をモデルに、３コースを用意。峠といったら激しいアップダウンときついコーナーの連続。それら変化の激しい地形を見事にフルポリゴンで再現している。それぞれ右回り、左回りを選べるのでひとつのコースでも違った感覚で楽しめるのだ。

ヘアピン級のカーブが連続するコース。トンネルもあるよ。

途中で折り返しがあり、対向車線とコースを共用する。

カーブに傾斜があり、市街地を抜ける。直角コーナーあり。

美しい背景にも注目

レースに熱中して、こういった類のゲームは背景を見落としがち。本作では車のモデリングはもちろんのこと、走り抜ける景色にも力が入っている。レース中はライン取りで忙しいけれど、たまには観賞と洒落込もう。

夕日に映る遠くの山々。コース沿いにはこんな美しい景色が。建物もチェック！

視点は２種類

視点は実際の車内から見ている感覚で迫力がある「ドライバーズビュー」と、車体の後方から見おろす状態の「リアビュー」が選べる。

車間距離が把握しやすいのがリアビューの利点だ。初心者に適している。

リプレイモードで自分の走りをチェック

ゲーム中にポーズをかけるとメニューが開き、リプレイに入ることができる。車の前、横、上空などからの視点を自由に変更することができる。セーブも可能。

コーナーをドリフトで流れるように抜けるシーン。

フルブーストコースの直角コーナーもリプレイでじっくりと研究できる！

自分の走りを分析して、ペースアップを図れ!!

メーカーさんからひとこと

開発は佳境を迎え、バランス調整の段階に入りました。ゲームはかなりのデキに仕上がりそうです。ドリフトもバッチリ決められます。敵車に邪魔されずに最高タイムを狙いたい人は「タイムアタックモード」にチャレンジしてKINGを目指そう。

テーマパーク

日本の遊園地で英国人が思いついたシミュレーション

●EAV
●12月22日発売
●5,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ
●マウス対応

完成度 80%

夢と希望がいっぱいの遊園地。でも夢と現実の両立は、意外とキビシイ!?

目指すは遊園地王!! 業界初(!?)のテーマパーク経営シミュレーション

「ポピュラス」を始め、一風変わったテーマを題材にしたシミュレーションゲームを世に贈り続ける奇才・ピーターモリニュー。氏が率いる英国・ブルフロッグ社から、またまた変わりダネの新作が登場だ。この「テーマパーク」は、〝誰もが楽しめる遊園地を作り上げ、世界一の遊園地王になる〟のが目的という業界初(?)のテーマパーク経営シミュレーション。オリジナルのパソコン版は世界的に大ヒットした人気作で、コンシューマにも次々と移植が進んでいる。理想の遊園地作りをサターンでチャレンジしてみよう!

アトラクションのCGムービーで遊園地気分

遊園地の〝華〟と言えば、やはりジェットコースターをはじめとした数々のアトラクション。本作品には建設したアトラクションに対して1本のムービーが用意されているので、ぜひ鑑賞してほしい!

テーマパーク作りのコツを紹介!

大規模なテーマパークを作り上げるには、将来を見据えた遊園地設計と企画開発などの先行投資が重要。頭を使おう。

ひとくちに遊園地の経営といっても、アトラクションの建設からスタッフとの労使交渉まで、その内容は多岐にわたっている。また、ゲストの要望に応じた心配りはもちろんのこと、ビジネスとしての遊園地作りも経営者の力量が問われるところだ。「ポテトの塩加減を多めにすればドリンクが良く売れる」といったお客の心理状態がわかれば一人前。目的ある経営を心がけよう。

まずは遊園地を作る場所を選ぶべし。最初はイギリスから始めるのが無難だ。日本も一応選べる。

START

LESSON 1 まずは道をつくるべし!!

土地を購入したら、歩道を設置して道を作る。今後の発展を考えた道作りをしないと後でハマるぞ。

LESSON 2 アトラクションを設置しよう

アトラクションは客待ち用の整理歩道と出口を確保。耐久度や回転率、定員数にも目を配れ。

LESSON 3 売り上げに関わるショップも経営

乗り物だけでなく、食事や土産物で収益アップ。商品の残り数と仕入れの発注をこまめにすること。

LESSON 4 人件費だってバカになりません

スタッフの管理は悩みのタネ。警備員や整備員など、〝遊園地の裏方さん〟の登用は意外と重要だ。

LESSON 5 開発&投資でライバルに勝て!!

遊園地をより良くするための必要投資。これをケチるとライバルに差をつけられてしまうから注意。

LESSON 6 ゲスト達の要望も徹底的に取り入れろ

お客さんの要望は、今後の遊園地作りに生かすこと。特に商品価格の変動などは指示通りに行おう。

育てば育つほど楽しい「テーマパーク」のヒミツ……!?

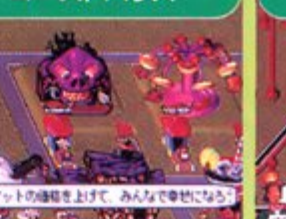
シナリオ序盤では小さなアトラクションしか設置できないが、経営が軌道に乗り始めるとしだいに大きなアトラクションも建てられるようになるぞ。スクスク育っていく自分だけの遊園地を作り上げる楽しみは、この「テーマパーク」ならではの魅力と言えそうだ。

バウンシーキャッスル

いわゆるトランポリン。建設費用は安いが、耐久性にやや難アリかも。

迷路

たまにはこんな落ちついたアトラクションもイイね。緑の自然もキレイ。

ゴーストハウス

安定した人気が得られるお化け屋敷。つき合い始めのカップルに最適?

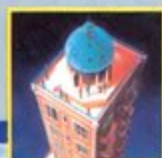
ジェットコースター

自分でコースレイアウトができるのはウレシイ! ループも作れる。

まだまだアトラクションはいっぱいあるぞ!!

ザ・タワー
高く、高く、どこまでも高く

●オープンブック
●12月発売予定
●6,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

「ザ・タワー」のサターン版画面をいよいよお見せできます。

1つのビルを建てる喜びを味わってみよう

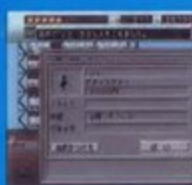
パソコンでヒット中の、ビル建設・経営シミュレーション「タワー」が、パワーアップ、「ザ・タワー」としてサターンにまもなく登場する。基本的なゲームシステムはパソコン版と変わらないので、心待ちにしていた人達は安心してほしい。だが、数々の新要素が加わったことで、面白さはさらに増加した。今回は、その開発中画面を一挙に公開し、まだ、この作品を知らないユーザーに、ゲームの目的とその面白さを教えよう。

あなたはタワーのオーナー。ビルを建て、利用者を増やしていきます。資金を増やしてさらにビルを大きくし、最高の評価（5つ星）を得る。また、最上階に大聖堂を建てることです。

新生タワーではこんなことができてしまう!!

ビルの中には、様々なフロアを造ることができる。オフィス、飲食店、ホテルから映画館とその種類は様々だが、この「ザ・タワー」ではその飲食店の種類を自由に決めることができるようになった。さらに、ビルの中にいる人達のポケットマネーまで見られるので、その層に合った店を出すことが大切だ。集客の工夫がパソコン版よりも必要になっている。

1階のロビー部分を必要に応じて広げる。

マウス仕様はなく、パッドで簡単操作ができるのだ。

ファーストフードからフランス料理店まで、客層に応じて店を選べる。

彼らのサイフを見て、造るお店を決めよう。

ビルの外壁を見ること。ちなみに、立地は4種類から選べるのだ。

人が生活しているのだからもちろんゴミ処理のことも考えなくてはならない。

ホテルにすると、タワーの夜間利用客を増やすことができる。効率の追求が大切だ。

各部屋を覗くこともできるっ プライバシーの侵害!? でも、面白そう。「裏窓」の気分。

ツインタワーの建築も可能。スカイラウンジが渡り廊下になる。

タワーにハマった人々――No.1 作山軍曹

「タワー」!? ああ、やったやった、マックで。面白いねぇ。どこが面白いって言われると、う～んだが、「シムシティ」に似てるんだよな。でもよ、アレよりも簡単でかなり自由度が高い。これも一種の育てゲームだろうなぁ。ちなみに俺のビルは「地獄極楽阿修羅ビル」つう名前だ。

バーチャルオープンテニス

こんどはテニスでポリゴンだ！

●イマジニア
●10月27日発売
●7,800円
●SPT（テニス）
●4人同時プレイ可能
●マルチターミナル6対応

「バーチャルバレーボール」に続く、イマジニアのバーチャルシリーズ!?

トレーニングをつんで世界を目指せ!!

ポリゴンゲーム全盛のこの時期。多数のスポーツゲームが立体的に表現されてきたが、ついにテニスもポリゴン化された。意外なことに、サターンでのテニスゲームは、これが最初。待っていたユーザーも多いだろう。

このゲームの特徴は、ポリゴンを使っているので視点の切り替えが豊富だということ。もちろん選手の動きもリアルだ。エキシビジョン、2種類のトーナメント戦のほか、項目別に用意されたトレーニングモードも用意されている。さらにボールの動きを読むのに便利な「マーカーシステム」を搭載しているので、ゲーム初心者でも難なく遊べるはずだ。

視点を変えて楽しめるテニスは初めて。選手のマスクもかなりカッコイイ。

サービス

ボタンを押してトスを上げ、タイミングよくショット。ショット時に押すボタンにより、サービスの強さが変化。使い分けよう。

スマッシュ

機械がいいロブを上げてくれるので、タイミングよく打とう。慣れるまでは、ボールの着地点を示すマーカーを見て打つといい。

リターン

選手によって、またボタンによって、ショットの質が大きく変わるのがリターン。選手を決め、その特徴を素早くつかもう。

カン(缶)ゲーム

相手コートには3個のカンが置かれている。これを狙ってのサービス練習。ちゃんと採点もされるので、友達と競うのもいい。

2種類のトーナメントとエキシビジョンでウデだめし

TOURNAMENT SELECT

2種類のトーナメントでは、難易度が異なる。まずは「チャレンジャーズカップ」で優勝だ。

トレーニングモードでひととおりの操作を覚えたら、いよいよ試合に挑戦してみよう。このゲームでは初心者向けの「チャレンジャーズカップ」と、上級者向けの「イマジニアワールドチャンピオンシップ」の2種類のトーナメントが用意されている。さらに好きな相手と1試合だけ行う「エキシビジョン」もある。さらにエキシビジョンでは、最高4人まで参加してのダブルス対戦、コンピュータとチームを組んでのダブルス戦など、じつに幅広い対戦が楽しめるようになっている。

試合後には、まるでTV中継のような細かいデータが表示される。

1人でもコンピュータとのダブルスができる。これってすごいかも。

特別企画「バーチャル名場面集」

画面奥のプレイヤーの、見事なパッシング。

ポイントを決め、余裕のポーズを見せる。

ダブルスで2人を抜くスーパーショット。

スーパーリアル麻雀グラフィティ

むかしの彼女に再会したような……

●セタ
●11月24日発売
●8,800円
●麻雀(TAB)
●1人プレイのみ
●18歳以上X指定

「X指定」を嫌う人もいるが、自分の目で判断することを忘れないように。

彼女達は今も脱ぎ続ける…

ロンよりショウコが「フワッ」とか言って上着を脱ぐPⅡ。青髪の姉妹ヌードがミョーにエッチなPⅢ。「ドラゴンクエストⅡ」に勝るとも劣らないキャラの立ちぐあいが評判の（なんだそりゃ）PⅣ……。いずれもアーケード脱衣麻雀ゲーム史にその名を燦然と輝かせる「スーパーリアル麻雀」のシリーズ3作品が、1枚のCDに収められてサターンフォーマットで起動する！　すでに紹介したとおり、このソフトは〝18歳未満は買っちゃダメ〟のX指定ソフトだから、勝利のご褒美である脱衣シーンも忠実に再現されているの。あのパーツもちゃんとある？なんて心配はてんでいらないゾ。さあ、過ぎ去りし春を取り戻せる日は近い！

今回は香澄がお相手します

今月号でひんむかれるのは、PⅢの切り込み隊長、香澄ちゃん。お姉さんの未来に後押しされて気合い十分デス。

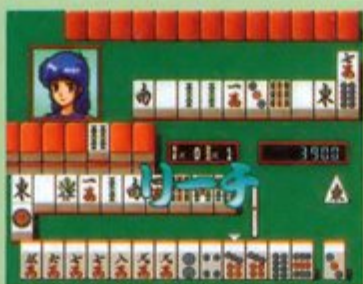
スーパーリアル麻雀グラフィティの ゲームの流れ

あらためて説明するのもバカバカしいけど、これがゲームの大まかな流れですってば。

自己紹介があって

まずは軽く顔見せからはじまる（チェンジはできないぞ）。PⅡでは何の脈絡もなく上着を脱ぐが、PⅢでは「いらっしゃいませ」と突然言われるし、PⅣでは雀荘の主としてのシメシをつけられる。よくわからんがスタートだ。

対局して

麻雀は1対1のサシ勝負。8段階の難易度と食いタンの有無は、オプション画面での設定しだいだ。残念ながら、どのバージョンでもプレイヤー側のリアルな手は〝再現〟されないことになった。べつになくてもいいでしょ。ねえ。

うつろいゆく表情にもご注目

PⅡ、PⅢにはキャラの表情ウインドゥが追加されている。これで少し寂しくなくなった。

勝つと……

1局アガると、何を血迷ったか対戦相手の女のコは服を脱ぎ出す。そんなことを繰り返していくと、やがて脱ぐものがなくなって、艶かしい肢体が白日の下にさらされる。よくわかんないけど、ヤリヤリ超ハッピーッ!!

PⅢ、PⅣでは全裸寸前で次の女のコにバトンタッチ。全員脱がすとエンディング画面に。

負けると……

自分も着物を脱いでもいいけど、ゲーム上ではアガリ点ぶんの点数が引かれる。持ち点が0以下になると涙のゲームオーバーだ。でもコンティニューすりゃいいか。

スーパーリアル麻雀シリーズ復活記念エッセイ　脱がしてみたいキモチ

インベーダーの侵略も一段落したころ、薄暗いゲーセンや営業サラリーマンが時間を潰す喫茶店に、〝麻雀〟と〝女の裸〟という、オヤジが好む2大要素をくっつけたゲームが出現しはじめた。麻雀で勝てば、いー加減なタッチで描かれたギャルのお召し物が消えていく。オヤジはこれで十分満足したかもしれないが、思春期前後のナイスガイ達にはどーもピンとこなかった。そんなとき現れたのがセタの「スーパーリアル麻雀PⅡ」。女のコはアニメ系美少女だし、服を脱ぐ、という過程が省かれていないのがエッチだ。このゲームを見て以来、脱衣麻雀のトリコです。　（山上真司）

ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～

かわいい女の子と麻雀デートしよう！

●ソネット
●10月20日発売
●6,800円
●TAB（麻雀）
●18歳以上・X指定

声優ファンも要注目のアニメがキレイな脱衣麻雀。今月は攻略法を紹介。

見た目はナンパでもイカサマなしの真剣勝負

↑卯月清夏　19歳　女子大生

ビジュアルシーンはナンパだけど、麻雀部分は硬派な2人打ち麻雀なのが、「ときめき麻雀パラダイス」。今回は残り2人のビジュアルと、攻略法を公開するぞ。

まず最初は清夏ちゃん。物静かで、多少ひかえめな性格の彼女が、なぜ麻雀なんて覚えたのかな。『あなたが勝ったら、私の気持ち伝えるわ……』そうだったのね。

最後は葉月おねーさま。『私、強い人が好きなの』、ハートを熱くしてくれる殿方をお探しとのこと。

プレイの前に設定しよう

タイトル画面でスタートを押すとモードセレクトの画面に。牌の種類や雀卓の色、BGMのオン・オフ、モノラル・ステレオの選択等が設定できるので、その日の気分に合わせて色を変えて打つのもオツってものだね。

各キャラの得意技に注意

右の一覧表は、あくまで傾向を示したもの、そんなの覚えてらんないよ！というキミにオールマイティな攻略法を教えよう。『序盤は1・9・字牌は捨てろ！』。これでかなりCPUに打撃を与えられるハズ。後半は、相手の捨て牌に注意しながら手を進めよう。

キャラクター別得意技

皐月菖蒲	暗刻系
桐生弥生	風牌系
涼暮水無	一通系
卯月弥生	ドラ系
神楽葉月	字牌系

毎回同じ傾向で来るのかなと思ったのだが、配牌やツモの流れに逆らってまでは狙わないようだ。全般的に見て、いわゆる染め手（特定種類集め）に注意って感じ。

↓神楽葉月　21歳　OL

夜遊び上手な葉月さんはオトナの魅力。セクシーな下着姿に♡。

ときパラ必勝攻略法　オープンリーチを上手に使え

ときパラの特徴として、オープンリーチ（リーチ時に牌を全部見せる、2翻扱い）がある。当然相手は振り込んでくれなくなるので、あくまで前半の技だ。後半になったら通常のリーチを宣言しよう。

メニューは自動的に開く。オープンするべきか普通に行くべきか、悩むところ。

げげっ、倍満だ!! CPUもオープンリーチを使ってくる。普通のリーチなら1，000点なのに。

結構素直な手作りをしてくるので、いわゆるスジは信用していい。ただし、単騎や七対子には注意。

サンダーストーム＆ロードブラスター
作品にバックストーリーがあるって知っていた？

●エグゼコ
●10月20日発売
●6,800円(2枚組)
●アクション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

完成度 100%

前号では1面しか紹介できなかったサンダーストームも今回はバッチリ。

イカス機能だサターンモード

どちらの作品も2つのゲームモードが用意されている。1つはアーケード版を忠実に移植したモード。そしてもう1つが注目のサターンモード!!　コレにはアレンジシステムが導入されていてグラフィック、サウンド、システムなどがアーケード版をベースに新しく設定できるようになっているぞ。自分だけのオリジナルを脚色してみよう。

オプションを選択すると、この設定画面になり、色々なコトが設定可能に。

左の写真は10年前にゲームセンターに置かれていたのと同じモードの画面。サターンモードでは下の写真のように超艶やかになったぞ。

LDゲームってナニ？

ハイクォリティな動画再生機能を持つレーザーディスクを基板として使用し、画像の鮮明さと情報量の多さをウリとして、ゲーム全編を高品位で、なおかつハイテンポなアニメーションによって展開させるゲームのことをいうのだ。

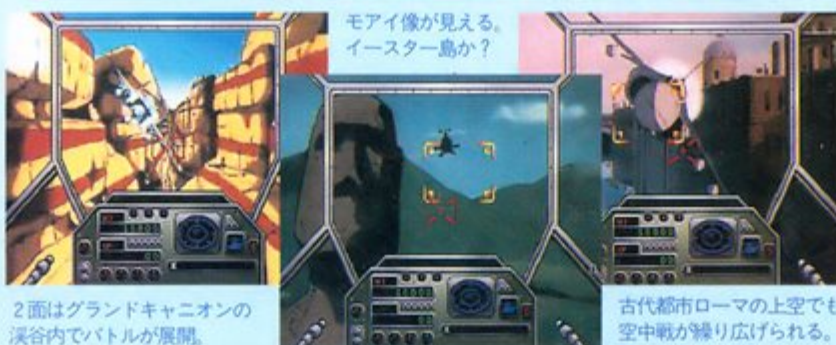
最新鋭攻撃ヘリに搭乗し、テロリスト集団を鎮圧せよ!!

STORY

全世界を舞台に暗躍する武装化テロリスト集団を鎮圧すべく、最新鋭攻撃ヘリ「LX-3」は飛び立つ!!　敵は、戦闘ヘリを中心にキミの機影を待ち受ける。今、世界の平和を取り戻すため、「LX-3」の戦いが始まろうとしていた。

なんと敵は、戦艦や空母まで使い、キミのヘリに襲いかかってくる。

全編アニメ界の大御所、東映動画が制作しただけあり、迫力ある空中戦のアニメーションも美しく描かれている。この映像とスリリングなシューティングがミックスしたんだから面白くないわけがないよね!!　このインタラクティブな世界をぜひ堪能してほしい。

舞台は世界各国!! 有名観光地も…

モアイ像が見える。イースター島か？

2面はグランドキャニオンの渓谷内でバトルが展開。

古代都市ローマの上空でも空中戦が繰り広げられる。

緊迫の最終面!!

要塞は洞窟内にあり、そこには色々な罠が仕掛けてある。キミの反射神経がものをいうぞ。

このまがまがしくそびえ立つ要塞が最終目標のテロリストの本拠地だ。こいつを破壊できたらキミの任務も無事終了となる。

妻の敵、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑め!!

STORY

モーターテクノロジーは発達とともにその影の部分を暴走族の抗争、暴力、破壊という最悪の形で社会に蔓延させていった。凶悪化する暴走族への対応策として、暴走族壊滅を目的としたSCP（Special Car Police）を組織する。そのSCPに属する一人の男に悲劇が襲った……。

〝SCP〟に対抗して結成された暴走族の全国組織RRRの執拗な攻撃をキミのハンドルさばきと臨機応変な判断力でかわしていこう。

SCPの中で、車体番号000の赤いモンスターマシンを駆り、〝RRR〟に最も恐れられた男がいた。狙ったターゲットは絶対に逃がさない彼を人は〝オオカミの化身〟と呼ぶ。それがキミだ。

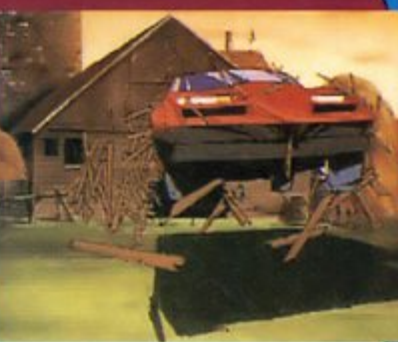
サターン版ではパネルがデジタルになり、見た目もパワーアップ!!

バーチャハンドルに対応。使えばよりスリリングな感覚が味わえる。

ちょっとコーヒータイム

渋いストーリーにもかかわらず、このゲームには遊び映像が盛り込まれている。某特撮に出てくる車が出現したりもするのでチェックしてみてね。

夢の共演

こんにちは〜

メーカーさんからひとこと

ロードブラスターはレーシングコントローラーに対応しています。LDゲームファンの方々に、過ぎ去りし10年前のノスタルジーに浸ってもらえること請け合いの操作感！　を目指してつけた機能なのですが、はてさてご感想はいかがでしょう？

人生ゲームDX

現実でもゲームでも人生は運だよ。

●タカラ
●12月発売予定
●5,800円
●ETC
●4人同時プレイあり

ボードゲームの定番がサターンに。これぞ正真正銘の全年齢推奨だ！

現実で味わえない人生を送るのだ！

お待ちかね！　友達や家族、大人数で楽しめるパーティーゲームの決定版〝人生ゲーム〟がサターンで登場。ルーレットを回して自分のコマを進め、人生の数々のイベントをくぐりながら進んでいくおなじみのゲームだ。

サターン版はポリゴン使用のグラフィックに注目！　イベントシーンはキャラクターや画面の効果が激しくなって、ゲームの中の事件を面白く味わえる。マップ画面ではドライビングゲームのように車中から見た視点で進む感覚が味わえる。

イベントはその数約1,000個。買い物や仕事、恋愛のイベントが起こる他にも、人生の裏道を行く地下都市マップに移動したりミニゲームを楽しんだり、タイムスリップするなどあって、何度プレイしても新鮮な気持ちで楽しめる。

人生のコースは3種類用意されていて、気分でコースの長さを変えることもできるのだ。人生の目標はゲームの中だからこそ高く持ちたいもの。やはり目指すは億万長者しかないぞ。

高校を卒業した後は就職か大学受験を選択。試験はやっぱりルーレット。

マップも街から洞窟の中まで様々な所を通る。ゴールまでははるか長い、苦しく、時に楽しい道のりだ。

マップ画面で止まった場所のイベントが大きく表示される。まさに緊張の一瞬なのだ。

人生に駆け引きはつきもの

このゲームは運だけではなく駆け引きも要求される。例えば不動産で土地を買った後に〝世紀末スロット〟で地価暴落になったら大損害。多人数で重要な戦法だね。

自分は常にカッコよくありたい

ゲームを始める前に自分の顔を作成する。決められたパーツの中から目や髪を選択。かっこいい自分を作りたいね。他にも移動に使う車の色やタイプを選ぶことが可能だ。

TAKARA SPECIAL INTERVIEW ——人生ゲームは人生の縮図——

株式会社タカラ
CS事業部　主任
高田　直幸氏

人生ゲームの楽しみの1つは当たり前のことなんですが、自分と違う人生を生きること。ちょっと顔を良さげにして(笑)、2億のマンションを買ったとか、美人な彼女を振るとか。サラリーマンで終わるのも夢を実現させるのも、ゲームだから昇進も意外とスムーズだったり。戦略面でも不動産で買物をした場合、ゴール後の集計の時に、物件が約2倍の金額で計算されます。それを知っていれば「ショップ」での物件の奪い合いっていうのもできますね。一発逆転の「世紀末イベント」もあります。これで相手に嫌がらせなんてのもありですね。裕福な人はこのままでいたいし、やけっぱちになった人は何をするかわからない。これもまた人生だと。サターン版の開発で苦労した点は、イベントの多さです。全部で1000種類以上ありますし、内容を考えるのに一苦労です。それに次世代機ということで、まだ開発陣も慣れていないので、かなり試行錯誤を繰り返しています。その結果といいますか、苦労した分かなり自信のもてる出来だと思いますよ。

「占都物語」そのI

あなたのお名前なんてーの？

●CRI
●10月27日発売
●5,800円
●ETC(占い)
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

ちょっと気になる運勢や性格も3つの占いでバッチリわかってしまうのだ。

そなたの運・不運をすべて占ってしんぜよう

キミたちの運命はみーんなこのオヤジが知っている……。マユ毛があやしい。

この「『占都物語』その1」には、九星占術、姓名判断、タロット占いの3つの占いが収められている。いずれもマジメに覚えようと思うとチョーめんどうな占いだが、これならサターンに名前や生年月日を入力するだけ（場合によっては選択するだけ）で、気軽に自分の運命や性格、今後の指針などを教えてもらえる。友達どうしでいろいろ占いっこするもよし。姓名判断については英字名、商品名、会社名まで占えるので、ビジネスユースにも耐えられるぞ!?

占いの結果はまず音声によるメッセージとして伝えられ、さらに詳しい解説が表示される。

姓名判断

名前の画数から、総合運ほか、性格、仕事運、環境運などを判定する。また名前による相性診断のほか、会社名、商品名も占えて、これが結構遊べる。

名は体を表し運命を司る……!?

名前を構成するそれぞれの字の画数から総合的に判断。各項目を選べば詳しい解説を読むことができる。

名前入力

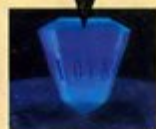
漢字は1文字ずつ変換して入力。とっぴな字でなければきっとあります。

英字名も入力オッケー。こちらもそれぞれの文字の画数で判断される。

大吉!! になる名前がずらり。改名する？

タロット占い（ケルト十字占い法）

ここでは古代ケルト人が使用したという十字占法で、愛情、金、健康、仕事運を占う。使用カードは大アルカナのみ。お風呂に入って身を清めてからやろう。

選択　シャッフル　展開

項目を選んだら心を落ちつけてシャッフル。ピンときたところで切り終えたらカードが展開する……。

セム・リブラ先生によるメッセージ

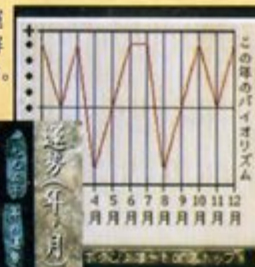
やな予感、いい予感、個々のカードが示す意味を自分なりに感じとろう。

平成開運歴（九星占術）

それぞれの生まれた年を9つのブロックに分け、性格、運命などを鑑定する。さらに誕生日も加味して細かな判定がくだされる。古くから親しまれている方法だ。

まずは総合判断

生年月日を入力するとどの星かを判定し、詳しい解説の画面へ。干支なんて正月以外気にしてないけどね。

2001年までの運勢がわかる。解説＆グラフつき。

夢判断のオマケあり

楽しく誰かと話す夢……

ここでBボタンを押すと怪しい森へ……。

項目は少ないが、よく見る夢などチェックしてみては。

CRIからのメッセージ

あらゆる占いの中で圧倒的な支持を得ている「九星占術」「タロット占い」「姓名判断」の3大占いをCD-ROMに収録した、実力ナンバー1のお得な占いソフト。お好きな占いで、運勢や恋愛運、そして彼女との相性などをお確かめください。

ゲームの鉄人 THE上海

1個あたり約¥2,266の良心価格です

●サンソフト
●10月13日発売
●6,800円
●PUZ(パズル)
●1人プレイのみ
●マウス対応

「万里の長城」とは異なる組み合わせで再び「上海」が帰ってきた!

麻雀牌を使ったパズルが3種類。どれから手をつけようか?

　およそどんなゲーム機にも移植されている、パズルの定番「上海」が、全く異なる2タイプのパズルを従えて登場だ。このゲームでプレイできるパズルは全部で3タイプ。まずは、説明不要なまでに浸透している「上海」。次にペア牌の取り方が「上海」とは大きく異なる「龍龍」。そして3つ目はメガドライブなどでも発売された「紫禁城」だ。いずれも思考性の強い本格的なパズルだから、これからの秋の夜長を過ごすにはピッタリかも。

モードは5種類

パズルの種類は3つだが、モードは5種類用意されている。今回はセーブ機能付きのモードもあるので、気長に遊べそうだ。

鉄人プレイ

「上海」、「龍龍」、「紫禁城」の3つをランダムにプレイしていくモード。その名のとおり、体力が続くかぎりプレイできるぞ。

ストーリープレイ

⬅龍の謎を追っていく主人公となり、次々とパズルをクリアしていくモードだ。

➡3種類のパズルに挑戦する。それぞれ2面クリアするとストーリーが進む。ストーリー間にはビジュアルシーンが挿入されている。

上海

タイトルにもあるように、この作品を象徴しているパズルだ。

基本ルール

積み重なっている牌のなかから、同じ種類のものをクリックして取り除いていくパズル。ただし、上に他の牌が重なっていないもので、左右のどちらかが空いている(端にある)牌しか取れない。これを念頭に置いておこう。

⬅牌の配列は、十二支を形どったものが用意されている(当然12種類)。難易度の高い配列もある。

➡すべての牌を取り除くと、おなじみのクリア画面が拝める。サンソフトの印章は本物の印?

龍龍

これも同種のペア牌を取っていく。立体版「四川省」といえばわかる?

基本ルール

これはペア牌をクリックして1本の線でつないだ時に、その線の曲がる回数が2以下だと取り除けるというルール。「上海」と異なり、牌の天地左右のいずれかが空いていれば良い(もちろん、真上に重なっていてはダメ)。

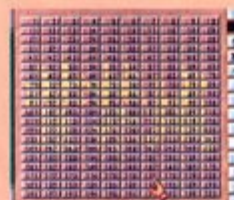
⬅こちらは8種類の配列が用意されている。どこから挑戦するかはこちらも自由だ。

➡「龍龍」(ちなみにロンロンと読む)もクリア画面あり。漢文の勉強にもなるかな?

紫禁城

「倉庫番」の要領で牌を動かし、ゴールをめざす。ハマリ度が高いぞ。

基本ルール

牌をズリズリ押して、同種のものをくっつけると消える。こうしてゴールまでの道を切り開くのだ。

⬅なんと総数200面。クリア状況はセーブされるが、かなり高度なパズル頭脳を要求されるぞ。

➡1つの面をクリアしたところ。しかし、200もあると一朝一夕には制覇させてくれない。

メーカーさんからひとこと

今回、「上海」のシリーズで初めてストーリーモードを入れました。伝説の龍を追い求める青年になりきってプレイして下さい。「龍龍」と「紫禁城」も「上海」に劣らぬほどハマります。あなたの眠れぬ夜のお供にしてください。

特集

KONAMIがハジけてる!!

スナッチャー
対戦ぱずるだまなど
サターンに新作
ゾクゾク

常にどの時代でも良作を発表し続けてきた老舗のソフトメーカー、コナミ。サターンにも、わずか半年間で4タイトルを発売してくれた。さらに来春に向け、ヒットタイトルを続々と投入、サターンをバックアップしてくれそうだ。今回はそのニューラインナップの一部を、紹介。気になるあのソフトの開発状況は？

あの名作サイバーパンクアドベンチャーがサターンに登場！

SNATCHER スナッチャー™

- ●アドベンチャー
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●1人プレイのみ
- ●マウス対応

1988年にPC-8801、MSXという8ビットパソコンで発売され、その世界観が多くのゲームフリークを魅了したコナミの本格派アドベンチャー、「スナッチャー」のサターン版が、来春にも登場する！オリジナルのパソコン版は2部構成だったが、このサターン版の内容はのちに解決編とも言える第3部を加えた、PCエンジン版のリメイク作。業界初の〝サイバーパンク・アドベンチャー〟として発表されたセンスの良さは、4年を経た今、リバイバルを巻き起こしそうな気配だ。

8ビットから一気に32ビット世代のマシンへと移植される「スナッチャー」。スペックに合わせてグラフィックもすべて描き直されている。サウンド面も何らかのバージョンアップが期待される。

 ※「スナッチャー」の画面は他機種版のものです。

舞台はNEO KOBE CITY A.D.2040 人間にすり替わるバイオロイドの活動がついに始まった……

物語の舞台になるのは、様々な人種が流れ込み、凶悪犯罪の巣と化した近未来のネオ・コウベ・シティ。映画『ブレードランナー』を彷彿させる退廃的な世界観は、まさにサイバーパンクの〝王道〟だ。

1991年、モスクワ・チェルノートン研究所で起こった原因不明の爆発により、全世界は細菌兵器「ルシファーα」による〝バイオ・ハザード＝大惨事〟と呼ばれる重大な危機に襲われた……。この物語は、この事件から50年経ったネオ・コウベ・シティで正体不明のバイオロイドが発見されたことから始まる。人間を殺害してその人物にすり替わる（スナッチ）ことからスナッチャーと呼ばれる恐怖のバイオロイド群、その正体は不明だが、彼らの人類侵攻は着々と進められつつあった……。

この街のどこに、スナッチャー達は潜んでいるのか!?

ギリアン・シード

スナッチャーを命がけで追うJUNKER、ギリアン。プレイヤーは彼に扮し、数々のエピソードに出会いつつ、一体化していく。失われた過去に秘められた謎とは。練り込まれたシナリオにも注目。

カトリーヌ・ギブスン

ジェミー・シード

ハードボイルト調のシナリオに、アダルトなムード漂う登場人物。一貫した世界観を出すため、コナミの『スナッチャー』開発チームは60ページ以上にもわたる詳細な設定資料集を制作した。当時のコナミの〝本気度〟がうかがえるエピソードの1つだ。2人のヒロインは今もファン多し。

メタルギア mk-Ⅱ

JUNKERの捜査サポートを行う、ナビゲーター（分析ロボット）。愛称「メタル」は、ギリアンの最も信頼のおけるパートナーだ。ギリアンとの絶妙なボケ＆ツッコミは、いつ見ても楽しい（？）。

ミカ・スレイトン

ジャン・ジャック・ギブスン

ベンソン・カニンガム

ハリー・ベンソン

対スナッチャー特捜班、通称〝JUNKER〟の目的はただ1つ、バイオロイド＝スナッチャーの処理にある。ギリアンはこのJUNKERの中でも最も危険な実捜査を行う〝ランナー〟の任務についているため、専用ナビゲーターと対スナッチャー用武器であるブラスターを所持することが許されている。スナッチャー達から命を狙われるのは彼らの宿命だ。

スナッチャーは進化し続ける

'88年当時、今は亡きMSXの専門誌で働いていた私（ロンドン小林）にとって、本作品は今でも思い出深い作品の1つ。世界観、シナリオ、どれをとっても一線級のデキで、当時流行りモノのサイバーパンク世界（今となってはクラシックな香りもするがこれもよし）のカッコ良さが作品全体からにじみ出てました。魅力そのままに進化し続け、その集大成とも言えるのがサターン版。私買います。ええ、買いますとも。

PCエンジン版

プレイステーション版

ちびまる子ちゃんの

ヤツらで対戦させてみたかった
そんな声にお応えしました⁉

●パズル　●年末発売予定　●価格未定　●2人対戦あり

一時はスケジュールからその名の消えた「対戦ぱずるだま」が、数カ月のブランクを経て新作ラインナップに帰ってきた！　しかも、もはや説明不要のスーパーアニメヒロイン「ちびまる子ちゃん」とタッグを組んで!!

去年アーケードで登場した対戦型落ちものパズルゲーム「対戦ぱずるだま」は、単純明快なルールとアクの強いキャラクター設定がウケて人気を呼び、コンシューマ機にも移植された人気タイトル。

登場キャラクターが、スーファミ版では「ツヨシしっかりしなさい」に、プレステ版では「ツインビー」ワールドの住人たちに変更されて賛否両論を巻き起こしたけど（プレステ版はオリジナルモードも入っていたけどね）、サターン版ではオリジナルキャラ達にヒケをとらないほどクセ者揃いの「ちびまる子ちゃん」とあって、ガゼン面白くなりそうだ。

「たま」もニュータイプだよ

このゲームの真の主役の「たま」のグラフィックも、ちょっと温和な表情に変更。業務用では小さかった「こだま」は、顔にバッテンが貼られているものに。どんな演出かは、お楽しみ。

相手にたまを送るパターンはキャラによって違う。それぞれの対処法を知らないと、あっという間に負けちゃうぞ。

まる子をはじめとする8人のキャラ達の動きや音声がヒジョーに楽しみ！　オリジナル以上にアクが強そうだ。

KONAMI特集　KONAMIがツイてる!?

ツインビーにはもう会えないのか⁉

「ツインビー」を、そしてオリジナルを待ち望んでいたユーザーは多少納得のいかない展開かもしれない。しかし、希望は残されている⁉

ぱずるだまの第2弾も登場 ▶ アーケードの活躍だって期待できるコナミ

9月に開催されたアミューズメントマシンショー。今回のコナミブースには充実していたぞ。

リアルなCGで再現された首都高速で、すりぬけの快感を味わえる「ミッドナイトラン」名作の続編、「沙羅曼蛇2」、謎の魔境を舞台にしたポリゴンガンシューティング「ヘンリーエクスプローラー」、そして、ぱずるだま最新作の「進め！対戦ぱずるだま」だ。ユミちゃんの赤ちゃんや、ペンクロウのお父さんなど、登場キャラクターがパワーアップ。「ぜんだま」、「あくだま」、「くいだま」という新システムも搭載されていて、来春の登場が楽しみだ。こうした新作のサターンへの移植も期待したいね（ちょっと気が早すぎ!?）。

　※「ツインビー対戦ぱずるだま」の画面はプレイステーション版のものです。

ときメモは？　サッカーは？
気になるこれからのラインナップを
コナミ　コンピュータ　エンタテイメント　東京
北上社長に聞く

「スタッフも慣れてきたから、これからです」と、サターンソフトの開発を行う「コナミ　コンピュータ　エンタテイメント東京」の北上社長。正式発表はまだだけど、これからのサターンにはいろいろありそうだ。

コナミ　コンピュータ
エンタテイメント　東京
社長　北上一三
'81年コナミ入社。'87年、神戸を拠点とした同社の、東京開発センターを設立した中心人物。現在はサターンやプレイステーションのソフト制作のトップ。

——いきなりですが、「PSよりタイトルが少ない！」と怒っているユーザーが多いんですよ。

北上　半年間で4本っていうのはすごいんだけどなあ(笑)。まず、スタートがかなり違うから、どうしようもないんですよ。例えば、PSで「幻想水滸伝」というRPGを制作中ですけど、ここまでに2年かかってる。サターンは開発環境がなんとか整って、やっと1年。ようやく、スタッフもツールに慣れてきたから、少しずつ差を縮めて、特徴を出していきますよ。

——「極パロ」のユーザーからの反応はいかがですか？

北上　「極パロ」はかなり評価していただいてます。ただ、「なんで、PSより発売が遅い」ってそればっかりで、もう頭が痛い(笑)。

——「パワプロ」は……。

北上　もともとスーファミ版のデキがいいから、経験の少ないサターンでそれに少しでも近づけるのは苦労しましたね。でも、今後、同じスタッフがバージョンアップを繰り返して、よりよいものを提供していきたい。例えば、今まで違う仕事をしてたスタッフが初めて「パワプロ」なり、サッカーなりを作った時は、なかなか満点と言えるものはできない。で、回を重ねるたびにノウハウを蓄積(ちくせき)して完成度が増していくわけです。

——他機種では、その「サッカー」も好評ですけど、サターンでは？

北上　やりますよ。ただ、ルールの改正などがありそうな微妙な時期だから、しっかり決まったところで発表するでしょうね。

——さて、最も注目の「ときメモ」ですが、PS版もアップしたので、サターン版の仕様がそろそろ決まるのでは。3枚組になるとか、おまけの要素が入るとか？

北上　できるだけ特徴を出したいと、おまけ的な要素も含めて、いろいろ検討している段階ですね。とにかく、次のサターンでのポイントだから、全力投球しますよ。

——それから、反響が大きかった「ツインビー対戦ぱずるだま」の中止についてですが、なぜ、「ちびまる子ちゃん」に変更を？

北上　これは、社内の事情で開発を中断してるだけなので、止めたわけではないんです。一方、「ちびまる子」はキャラクターにも音声にも特徴があって、「ぱずるだま」のゲーム性にきちっとハマったんですよ。で、「ツインビー」とは並行して開発を進めてたんです。「ぱずるだま」は私自身、いいゲームだと思っているので、いろいろな形で長くやりたい。そして、低い年齢層にも遊んでもらいたいということで、こうしたキャラクターものも制作したわけです。やはり、最終的に小学生層までつかまない限り、そのハードは成功しないですよ。

——オリジナルも入りませんか？

北上　ここに業務用版を入れたら「ツインビー対戦ぱずるだま」は出せないじゃないですか(笑)。

——それから「ポリスノーツ」の移植希望が非常に高いのですが、まず、「スナッチャー」の発売が決まったのはなぜですか？

北上　「スナッチャー」や、「永世名人」は、コンシューマでの展開を以前から検討していたんですが、カートリッジでは不可能だったわけです。それが、CD-ROMになって実現できるようになった。「永世名人」は来年も出しますよ。日本一になるまでやります。「ポリスノーツ」も、順次展開するでしょう。これからたくさんやらなきゃならない作品がありますね。少し「堅い」路線も作りたいしね。

——「悪魔城ドラキュラ」シリーズも、当然、サターンに……？

北上　うーん、まだ、黙っていよう(笑)。まあ、可能性はあるでしょう。要は、いいものが作れるかどうかということです。「ドラキュラ」も結構長いから、同じ事を繰り返していても飽きられる。力を入れて作らなければ、ただタイトルが並んでるだけで、話にならない。これは「ゴエモン」もしかりですね。今後はますます質を問われるから、駄作を5本作るなら、秀作を1本作るほうが、長い目で見ていいだろうと。だから、ユーザーの方もタイトル数のことばかり言わないでほしいですね(笑)。

——でも、それだけ期待してるんです。で、来年は何本ですか？

北上　今年が、3月までで7本。来年も最低7本は出したいですね。期待していてください。

いよいよ開発本格化
「ときめきメモリアル」

インタビューにもあるとおり、年度内の発売を目指し、PS版のスタッフにプラスαをして、制作が本格始動。予定より半年遅れたが、その分、うれしいオマケが入りそう。もちろん、スーファミ版とは比較にならないから安心するように。

　※「ときめきメモリアル」の画面写真はプレイステーション版のものです。

最新ソフトを徹底解析！

出たなツインビー ヤッホー！ DELUXE PACK

10th Anniversary ツインビー

- ●発売中　●5,800円
- ●シューティング
- ●2人協力プレイあり
- ●全年齢推奨

さて、最後はコナミの最新作を徹底紹介。〝ひと粒で２度おいしい〟と評判のDELUXE PACK第２弾、今年で誕生10周年を迎え、ますます快調な「ツインビー」シリーズだ。先月号では「出たな／」を紹介したので、今回は「ヤッホー／」といこう。ベルパワーアップのおさらいも含めて、自機操作に関するシステムをくわしく紹介していこう。

「ヤッホー／」のシステムは、シリーズの最新型だけあってとってもゴージャス。キミに使いこなせるか？

「ヤッホー／」のツインビーはこんなに豪華

ヤッホー的ツインビー1・基本装備

ボム
※セミオートロック
ショット
※2連射
ダメージを受けるとこわれる
ダメージを受けるとこわれる
ダメージを受けると1ミス
※バリア、ミカエル装備時を除く

ツインビーの標準装備は、対空攻撃用のショットと、セミオートロックオン方式の対地攻撃用ボム。そして、ショットボタンをしばらく押しっぱなしにしてから離すと発射できる〝ため撃ち〟だ。これは「出たな」でも採用されているけど、「ヤッホー／」ではさらにゲームスタート前（コンティニュースタートも含む）に4タイプの中から選べるようになっている。どれを選択するかによってプレイ・スタイルがだいぶ変化するので、ひと通り試してしっくりくるものを見つけよう。力押しでガンガンいきたければためショットorためパンチ、弾よけに自信があってじっくりと攻略したい人はため分身、またはため爆弾を選ぼう。

ため撃ちは１プレイにつき１種類

ためショット

「出たな／」でも登場した強力ショット。敵を貫通し、まとめて倒すことができる。〝ため〟の時間が少ないと情けないほど小さいサイズのものが出る。とはいえ通常ショットよりは威力があるので連発するのもいい。

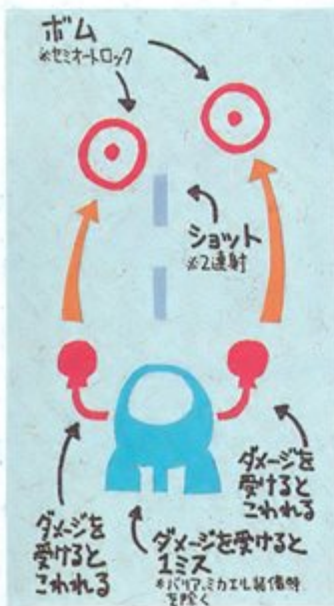
ためパンチ

自機の正面にパンチを繰り出す。射程距離はそれほど長くないが、ザコ敵だけでなく敵弾も消せるので、混戦に強い。十分にためていれば連続で繰り出せるけど、片手が壊れていると連打できない。

ため分身

ため続けると、ベルパワーアップと同じ分身が３つまで増える（途中で離してもそれまでに出現した分身は消えない）。分身が３つの時にさらにため続けてボタンを離すと、分身が画面中を跳ね回って、そして、消えていく。なんか寂しいんだよなあ。

ため爆弾

ためてから離すと、ためた時間によって最大８発同時にボムを発射できる。基本的には対地攻撃だが、対象物がなければ空中の敵を攻撃する（ただし威力はそれほど期待できない）。両手がなくなっても地上攻撃できるのは強味だけど……。

ヤッホー的ツインビー2・ベルパワーアップ

雲の中に隠れているベルをショットでつつき出し、さらにショットして色を変化させる。取ったときのベルの色によってさまざまな効果が……というのが、ツインビーシリーズの伝統〝ベルパワーアップ・システム〟だ。難易度がノーマルおよびスペシャルの時、ベルは通常を黄色とした場合、ショットを5発撃ち込むごとに青、白、緑、赤、ピンク……（ここで青にループ。同じベルで2巡すると壊れて色が変化しなくなる）と変化していく。

ベルを逃さず取り続けると高得点のチャンス、というのはシリーズの常識だが（右の〝ポイント〟参照）、「ヤッホー／」では、それぞれのパワーアップ要素がMAX状態の時にさらにそのパワーアップのベルを取ると57,300点が入る。高得点を狙う人は大いに利用すべし。

1.6.11.16.21.26.31.36.41.46
2.7.12.17.22.27.32.37.42.47
3.8.13.18.23.28.33.38.43.48
4.9.14.19.24.29.34.39.44.49

撃てば変わるベルの色（但し撃ちすぎに注意）

スピードアップ

取り続けることによって、自機の移動速度が最大4段階までアップする。速いに越したことはないけど、あせって取る必要はないからね。

パワーアップ

取り続けることによって、通常ショットの威力が最大４段階までアップ。加えて、ボムを投げる速度と飛距離もアップする。

分身

自機のあとをついてくる分身が3つ付く。自機と同じタイミングでショットとボムを撃つ、ういヤツだ。パワーアップはしないけど。

バリア

敵の攻撃を３回まで防ぐバリアが装備される。バリアの再装備は、いったんバリアを外してからでないとベルを取っても無効化されてしまう（＝耐久力は回復しない）のでご用心。バリアの張り替え達人をめざせ！

ノーマルアーム

両方、片方に限らず、壊れた腕が復活する。対空武器で両手がふさがって地上攻撃ができなくなったときは、わざと手を壊してコレで回復しよう。

ポイント

ベルを画面下に逃さずに連続して取り続ければ、黄色い状態のベルを取ったときの得点が500→1,000→2,500→5,000→10,000（上限）と増えていく。１つでも取り逃すと、また500点からやり直し。継続は力なりってことで。

KONAMI特集 がツインビー！

ヤッホー的ツインビー 3・アイテムパワーアップ

放っておけば変わるアイテムの絵柄

地上の敵を倒すと、フルーツ（得点）の代わりにパワーアップアイテムのパネルが出現する。放っておくと絵柄がループ制で次々に変わるこのパネル、取るとそのときの絵柄に応じた武器が装備されるのだ。それらはツインビー本体に装備されるのではなく"手持ち"という形のため、持っている側の腕（左右それぞれ1個ずつ装備可能）が壊れると、使えなくなる。武器は途中変更が可能。場面に応じて持ち替えよう。

バルカン

高速で連射できる対空攻撃。左右に移動する方向に弾道が若干傾くので、敵に囲まれたときの脱出時に威力を発揮する。

バズーカ

敵に当たると破裂し、破裂したあとの爆風でもダメージを与えられる。また、これを他のプレイヤー機やウインビーに当てると、はじき飛ばすことができるのだ。

4-WAY

自機の前方4方向に対空弾を発射する。連射がそれほど利かず、使い勝手はそれほど優れているとはいえない。

スプレッドボム

広範囲にわたって地上の敵を倒す。発射してから爆発するまでの時間がかかるため、連射はきかないけど、片手に対空攻撃用の武器を装備してコレを持てば、かなり安心。なるべく画面の上の方に落とそう。

ファイア

左右に揺れ動く火炎放射の対空攻撃。射程距離はためパンチ同様期待できないが、至近距離のザコ敵ならどんどん焼き殺してくれるという優れモノ。接近してのボス攻略にも有効だ。ただ、敵弾やベルには当たり判定がないので、ハデな見た目以上にスキが多いのもたしか。

ヤッホー的ツインビー 4・その他

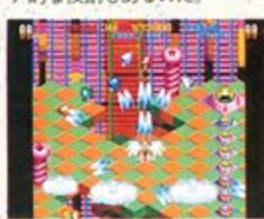
便利なアイテムとキャラをフル活用

プレイ全般を通してフル活用／　というわけにはいかないけど、あると便利なアイテム（キャラかな？）もいくつか存在する。右ではとりあげていないけど、両腕が壊れたときに出現し、取ると腕が回復するシリーズ定番アイテムの救急車ももちろん登場。1機につき各ステージ1回ずつしか出現しないので、片腕が壊れたらベルパワーの"ノーマルアーム"で素早く治療するようにしよう。救急車は最終手段で。

グインビー

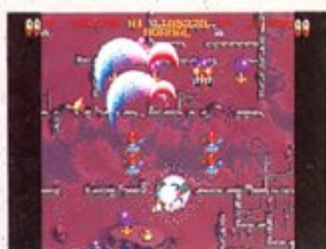
地上の敵を倒すと出現し、ゆっくり蛇行しながら画面上に消えようとする（その際、自機と連動して4方向ショットを撃てる）。キャラをつかまえると合体攻撃として、通常ショットのかわりに強力なウェーブショットが発射される。また合体時にため撃ちをすると、グインビーが画面中を跳ね回って、ぶつかった敵にダメージを与えられる。グインビーは次ステージにも持ち越せるので、大切に扱おう。

ミカエル

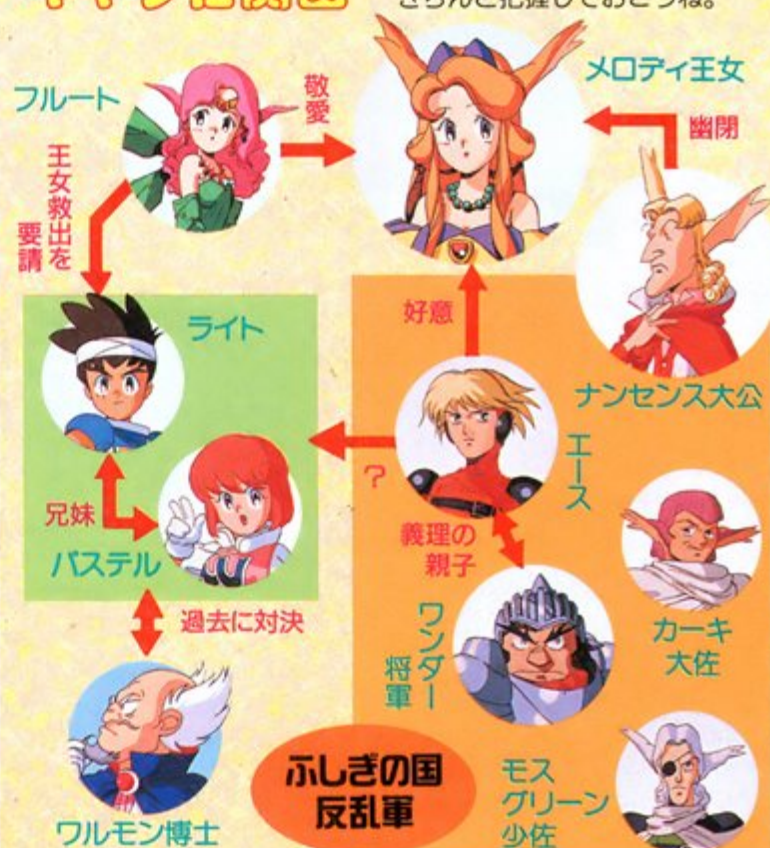
特定の場所にボムを撃ち込むと出現。取ると、全方向に強力な対空ショットが撃てる。一度ダメージを受けると元の状態に戻る。言ってみれば、バリア的な役割もあるのだ。

ヤッホー的ツインビー 5・2人同時プレイ

シリーズの醍醐味の1つ、2人同時プレイも「ヤッホー／」では大幅にグレードアップ。敵がたくさん出現する混乱時も、はじき飛ばし攻撃のおかげで生存率が大幅に上がった。テクニカルな協力プレイは期待できないけど、仲のいい友達とワイワイ楽しむには最適かな？

ウェーブショット／ツイン攻撃

味方機にショットを当てると、当てられた機体から小さいサイズのウェーブショットが発射される。また、味方機どうしが近づくと、お互いの位置関係によって、いろんな方向（16方向）にいろんな大きさ（3段階）のウエーブショットが撃てる。寄り添って戦えば、勇気百倍だ！

はじき飛ばし攻撃

ためショットまたはためパンチを味方機に当てると、グインビーの投げ飛ばし攻撃よろしく、当てられた機体が画面中を跳ね回る。はじき飛ばされた機体はその間、無敵状態。はじき飛ばしはアイテムパワーアップのバズーカを当ててもできるので、前記以外のため撃ちを選択していてもだいじょうぶだ。ただ、はじき飛ばされた側は、まさにフラフラの状態になってしまうので、敵弾を浴びないよう復帰後の自機のポジショニングに注意しよう。

跳ね回ったあとしばらくフラフラ状態に。点滅している無敵の間に安全地帯へ。

先月号にひきつづき高密度でおくる

ステージ1～4のダイジェスト攻略 FOR NORMAL

スマン

最後は、ステージ1から4までの攻略ポイントをかいつまんで紹介しよう（ステージ5と6は、例の諸般の事情ってヤツでチラリ紹介だけネ)。まあ、ミスしても前のほうに戻されるシステムじゃないから、コンティニューしながら気楽にプレイするのもいいけどね。

ちなみにSPECIALでプレイすると、敵弾が劇的に増え、一部のボスキャラに新しい攻撃パターンが加わる。

ステージ1 シシリア島

空中のザコ敵も素直な動きをするものがほとんどで、ベルパワーアップもそれほど苦労しないはず。スピードアップ×1、パワーアップ×1、分身、またはバリアがあればまずは安心。ステージ中盤で登場する高速戦闘機シューティングスター（操縦者エース）は、どんなに攻撃しても破壊不可能。本体と横軸を合わせないようにして逃げ回ろう。ボスのパラソルボビンズは、画面下部から本体を地道に狙え。

パラソル攻撃は左右交互に繰り出される。壊すこともできるが、見切りをつけて避けたい。

ステージ2 遺跡

前半から中盤にかけてのザコ編隊が、自機の周囲を取り囲むものあり、ホーミングするものありと、かなり手ごわくなっている。撃ちもらしは危険だ。中ボスのデストンは、小豚をまき散らしたあと強烈な炎を吐く。攻撃パターンの変わりぎわでは十分に離れておこう。後半は地上からの攻撃がキツい。スプレッドボムを装備するのもテだ。ボス戦は、ファンを2つ壊したあとに発射される弾の回避がポイントだ。

時計回りにまかれる弾が途切れたら、すかさず時計回りと逆方向に移動。逃げ回る必要がなくなる。

ステージ3 海上

空中戦がメインのステージ。画面下から上昇してくるザコ敵は、低空飛行時に倒せばアイテムを出す。途中、左右に強制スクロールがかかるシーンでは、方向キーをずっと入力し続けて飛空艇（最後まで破壊不可能）を振り切ろう。波動砲を連発する黒いロボは、いったん画面上に姿を消したら、すかさずその場から離れること。ボスのテルビッツは、左右からの大型ミサイルをかわすため、なるべく画面中央で戦おう。

大型ミサイルは必要最低距離の縦方向移動でかわす。平常心で挑めばそれほど手ごわい相手ではない。

ステージ4 空中回廊

ザコ敵もうるさいが、他のステージ以上に大がかりな仕掛けが多い。空中回廊を包み込むように出現するネコの手は、出現のタイミングにため撃ちなどで一気に始末をつける。後方から迫る巨大ネコの大群は、画面右上にいればかなりの危険を回避できる。再度登場のシューティングスターは、強力版スパークレーザー以外は動き回ってマトを絞らせないようにしよう。ボス戦のポイントは「撃ち負けない」こと！

ヘタに動き回らず、ため撃ちなども効果的に使って、正面方向への火力を維持しよう。

ステージ5以降は……？

ステージ5は、ナンセンス大公の趣味が反映されたメルヘンチックなステージ。でも、とてもキツイ。

ナンセンス大公が操縦するエレキドールエミリーの、すさまじくもバカバカしい攻撃！

ステージ6では、どさくさに紛れて「しあわせのハープ」を横取りしたワルモン博士を追いかけて、メビウスの塔の最上部へ。待ち受けるのは!? もう知ってるって？

KONAMI 特集 がツイてる!!

ツイてるコナミから質の高い作品がゾクゾク!?

他機種には「がんばれゴエモン」などのタイトルも発表され、「どうしてサターンには冷たいんだ」と思う人もいるだろう。だけど、今回の「腰を据えて質の高い秀作を制作していく」という北上氏の言葉どおり、サターンにも、コナミの人気オリジナルキャラクターものや、お得意の実況スポーツものなど、内容の充実した作品が登場してくるはず。実際、「出たなツインビーヤッホー！」を含む発売中の4本もかなりのデキ。これを味わいつつ、待っていよう。君のサターンにはコナミがツイてる！

を楽しもう！

この特集の効能

野茂投手と野球がしたいなどの願望が、バーチャルに満たされます。なお、あまり過剰のスポーツはかえって害になりますから1日3時間をメドにして行いましょう。

セガスポーツを楽しもう!!

野茂英雄ワールドシリーズベースボール

日本人なら先発ピッチャーはやっぱり野茂投手だよね！

●11月17日発売
●5,800円
●SPT
●2人対戦プレイあり

完成度 80%

トルネード投法で三振の山を築け！

野茂投手が活躍してから、グッと身近になった野球の本場、大リーグがサターンで楽しめる。もちろん登録されている選手は実在の選手で、顔や打率なども表示される。もちろんわれらが野茂英雄投手もいるので、得意のフォークで破壊力バツグンのスラッガーたちから「サンシ〜ン」を奪いとってやろう。

ペナントレースやオールスター戦など、メニューも豊富。ホームラン競争もある。

野茂投手のトルネード投法も完璧に再現。強豪がひしめく大リーグの世界で、ドクターKに奪三振王の称号を与えてあげよう。

画面左上にイニングとスコアを表示。右下には奪った三振の数が見える。

このソフト、野球ゲームとしてかなり作り込まれているうえ、英語での実況音声やデータ、オプション機能がかなり充実している。プレイ中の守備も、送球以外はオートかマニュアルの選択ができるので、初心者でもかなり楽しめるぞ。

ホームランをかっ飛ばせば、リプレイで再現してくれる。視点が徐々に変化していくので、改めて見ても気分が良くなるのだ。

F-1 Live Information

リアルタイムな実況を聞きながら、チェッカーを受けろ！

●11月2日発売
●5,800円
●RAC
●レーシングコントローラー対応

完成度 80%

あの"F-1サーカス"の世界を完璧に再現

レース中の視点は、1人称と3人称のふたつ。ドライバーの好みに応じて切り替えれる。

「F-1 Live Information」の全貌が、いよいよ明らかになってきた。このゲーム最大の特徴といえるのが、F-1ファンにはおなじみの今宮さん、川井ちゃん、三宅アナによる実況解説。レースの進行に合わせて、「シューマッハ、2度目のスピン〜!!」なんてコメントを聞けば、気分はもうF-1グランプリ。もちろん、マシンは各コンストラクターの最新バージョン。路面の起伏や観覧席に至るまでリアルに再現されたコースには、目を奪われるぞ。

マシンは現役、コースも本物そのものだ

実際に95年度F-1GPを戦い続けている代表的なマシンが登場するぞ。また、正式なF-1サーキットに加えて、セガのオリジナルコースもセレクトできる。

ベネトンやフェラーリなどの最新鋭マシン。君は何を選ぶ？

あのモナコGPの舞台だ。

未紹介コースは次号を待て。

的確なセッティングが勝敗を決める

走行前のピット画面では、フロント・リアウイング、タイヤ、燃料の各項目をセッティング可能。ウイングの調節で操作性は微妙に変化するし、タイヤと燃料の消耗はマシンの挙動に大きな影響を与える。状況をみて、判断しよう。

ウイングの角度によって、ダウンフォースの大きさが変化する。

2種類のタイヤが選択可能。

少ない燃料では給油が必要。

リプレイで自分の走りを確認

フィニッシュ後には、最終ラップのリプレイが見られる。自分の走りを確認して、次のレースに備えよう。

君は栄光のチェッカーを受けることができるか。

上空からの視点でリプレイしてくれるので、自分のコース取りも一目瞭然。

MONTECARLO 超リアルなサーキットの一部を紹介 SUZUKA

モナコGPの舞台となるモンテカルロは、華やかなF-1の世界のなかでも超有名なコースだ。公道を閉鎖したコースなので、道幅が非常に狭く厳しいコーナーが続出する。抜くポイントも限られており、難易度はA級といえる。

有名なカジノ前のコーナー。ここまでは登り坂が続くが、きつい下りが控えている。

ラスカスも厳しいコーナーのひとつ。最後まで気が抜けないコーナーの連続だ。

モンテカルロといえば、この海岸通りのトンネル。全コース中唯一のトンネルである。

前半の難所ともいえるヘアピンは要注意

前号でも紹介した鈴鹿サーキット。より完成度を増したCGのクオリティには、思わず目を見はる。路面も、客席も、観覧車も、すべてあの鈴鹿そのままだ。テクニカルなコースの代表と評価するF-1ドライバーも多い。

鈴鹿の名物ともいえる130R。西ストレートに続く超高速コーナーで、一瞬の油断がクラッシュにつながる。

かなりの減速を強いられるヘアピン。君はギアを何速まで落とす？

鈴鹿のピットイン。左手に覗く観客席がリアル。ピットではタイヤ交換と給油が行えるが、ピットインなしという戦略ももちろんありだ。

やっぱりスポーツの秋だし、セガスポーツを楽しもう!!

ハングオンGP'95

完成度 80%

●セガ
●10月27日発売
●5,800円
●RAC(レース)
●レーシングコントローラー対応

Motor Sportsといえば…2輪! ポリゴンバイクで大興奮!

GP'95隠しモード大公開!

数回にわたって紹介してる「ハングオンGP'95」。今回はこのゲームに隠された、秘密のモードを全部紹介するぞ。

ゲームを始めてすぐに遊べるコースは3コース。マイマシンとして使うことができるバイクは5台。しかし、ある条件を満たすと、隠しコースや隠しマシンで遊ぶことができるのだ。ただし、その条件はどれも厳しい。速く走るためのスペシャルテクニックも併せて紹介するので、これを使ってすべてのモードを制覇してくれ。ひたすら通常のコースで練習あるのみ!

ライダース視点モード。スピード感、迫力、ともに申し分ないが、少し慣れが必要な視点だ。

ハングオンGP'95テクニック

その1 パワースライド

一定速度以上でコーナーリングしているとき、ブレーキを掛けることにより発生(一瞬アクセルを離すことでも発生)。マシンのテール(おしり)がコース外側に流れ始め、急激な方向転換が可能になる。

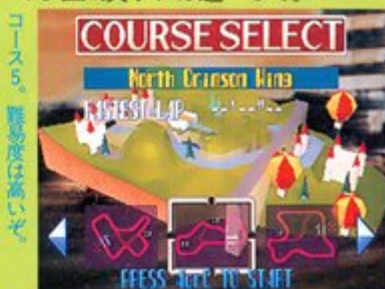
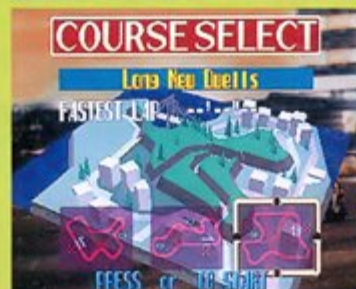
急カーブで役立つのでぜひ覚えよう。

その2 スタートダッシュ

レースゲームでは定番(?)のスタートダッシュも用意されている。やり方はふたつ。エンジンの回転数をホイルスピンギリギリまで上げた状態でスタートする方法。もうひとつはレッドシグナルでメーターが振り切れるまでアクセルを吹かしておき、グリーンシグナルと同時に一瞬アクセルを戻す。そのあとすぐにアクセルオン。このどちらかの方法により、マシンがウィリーしつつ、高速でスタートできる。タイミングをつかむまで練習だ!

GPコース 実は全6コースだった

最初は3コースしかないが、ある条件を満たせばさらに難易度の高い3コースが選べる。その条件とはGPレースモードの3コース中、2コースで3位入賞すること。これで4番目のコースで遊べるようになる。5、6番目のコースは、すべてのコースで3位入賞すれば遊べるぞ。

コース4。カーブがきつい。

コース5。難易度は高いぞ。

コース6。ミスは許されない。

なんとさらに5台のマシンが選べる!

コースが増えれば、マシンも増える。マイマシンを10台中から選択できるのだ。やり方は、秘密の3コースを含めた、全6コースで3位入賞すること。初めから用意されている5台ならどのマシンでもOK。

初めから用意されている5台のマシンよりも性能は上だ。このマシンはすべての能力が高い。

エンジンの性能が高く、タイヤのグリップもある。コーナーをハイスピードでガンガン攻めろ。

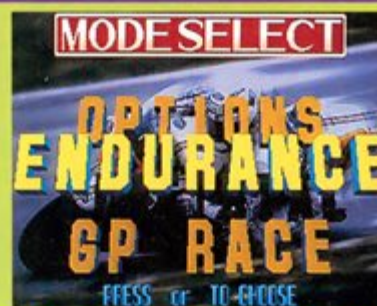
安定した走り。

グリップに不安。

ブレーキが効く!

まだまだあるぞ! GP'95

耐久レースモード

GPレースモード、6コースすべてで1位になると、新たにエンデュランスモード(耐久レースモード)がプレイできる。耐久モードはある一定タイム内に何ラップできるかを競うもの。GPレースモードでは、ピットに入る必要はなかった。しかし、このモードではピットが大活躍。

通常、モード選択画面ではオプション、GPレース、タイムアタックの表示のみだ。

通常、逆走はできるが、タイムは増えないので最後まで走ることはできない。

ミラーコース

もうひとつ、「GP'95」には隠しモードがある! GP、耐久レース、すべてのモードで1位になると、ミラー(逆走)コースが遊べるのだ!

セガインターナショナル ビクトリーゴール

●セガ
●10月27日発売
●4,800円
●SPT
●1～4人プレイあり

完成度
100%

世界各国の強豪と熱い対戦を繰り広げ、勝利をつかめ！

データー新！ ビクトリーゴール

■基本が大切

A：自ボール：シュート・キーパーのロングパス
敵ボール：スライディングタックル
B：自ボール：キーパー・選手のショートパス
敵ボール：タックル・ボール奪取のジャンプ
C：自ボール：ロングパス
敵ボール：操作プレイヤー切り替え
X：リプレイシーン、メニューを出した状態に使用。左サイドの視点移動が可能
Y：リプレイシーン、メニューを出したときに使用。右サイドの視点移動が可能
Z：自ボール：センタリング
敵ボール：使用しない表

上に記してあるのが前作の「ビクトリーゴール」から継承された操作法。L／Rボタンを押せば視点の切り替えが自由自在だ。

■視点が大事

「ビクトリーゴール」をプレイするうえで、必要不可欠と言える操作が視点切り替え。ロング視点にすれば全体の見通しが利き、ロングパスを使ったカウンター攻撃などが可能だ。ミドル視点では、臨機応変にショートとロングのパスの使い分けができ、また、ショート視点であれば相手選手の動きをチェックし、その隙間を通すスルーパスで得点チャンスを狙える。強い相手には、視点の使い分けをするといいぞ。

視点が目まぐるしく変化するCOMどうしの対戦。COMの動きを観察し技術を学びとれ。

3種類の視点から捉えたオーバーヘッド。キャラの大きさの違いがよくわかる。

■長く遊べる豊富な機能

1試合だけ遊べる、親善試合のようなモード、エキシビションのほか、Wリーグ、Sリーグ、カップ戦など4種類の大会形式が用意されている。さらにPK戦、全12曲を選択できるサウンドテスト、初心者のためのランク設定、試合時間設定が行えるタイムなど、さまざまな設定が可能だ。

試合が始まる前には、選手の入れ替え、フォーメーションの決定、テクニック、ディフェンスの設定が、試合中にはレーダーモードのON、OFF、リプレイシーンの鑑賞が行える。その設定項目の豊富さには立ち眩みをおこすほどだ。

世界最高のサッカーの祭典にふさわしい国歌斉唱などの演出。そして前作よりも細かい調整がなされた心地よいゲームバランスは、サッカーゲームの決定版ともいえるほどのもの。サッカーファンなら「買い」の1本だ。

レーダーをONにすれば、多少視界が遮られるものの、ショートの視点でも全体の動きが掴める。

PK戦では、相手選手との腹の読み合いになる。自分の勘を信じ、ボールを蹴り込め!!

毎試合、気の抜けない得失点差を導入したリーグ戦の順位表。熱い戦いが期待できそうだ。

		試合数	勝数	負数	得点	失点
1	NETHERLANDS	2	2	0	8	3
2	ARGENTINA	2	2	0	4	2
3	GERMANY	2	2	0	3	1
4	ITALY	2	1	1	4	0
5	BRAZIL	2	1	1	9	6
6	JAPAN	2	1	1	3	2
7	ENGLAND	2	1	1	2	2
8	S.KOREA	2	1	1	5	6
9	ROMANIA	2	1	1	0	4
10	DENMARK	2	0	2	3	5
11	FRANCE	2	0	2	2	4
12	SPAIN	2	0	2	1	9

■ポストプレイを身につけろ

「ビクトリーゴール」では、現実のサッカーと同じように、ゴール前は非常に堅く、ドリブルで突破するのは非常に困難極まりない。しかし、ボールの影に狙いを定めシュートするセンタリングからのダイレクトシュートなら、華麗なゴールを量産できる。

ショートパスをつなぎ敵陣をかいくぐり、やっとのことで出されたセンタリングパス。このチャンスを無駄にはできない！

上げられたセンタリングを打点の高いヘッドで合わせる。この角度ならゴールは貰った！

渾身のシュートはキーパーをかわし、相手ゴールのネットを揺るがす。

ゴールラッシュ

相手ゴールを揺るがしたときの快感を増幅してくれる電光掲示板のメッセージ。その中から5種類程を紹介しよう。メッセージの豊富さに声をあげ、美しいグラフィックに感動し涙を流せ!!

やっぱりスポーツの秋だし、セガスポーツを楽しもう!!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

Jリーグを舞台とした、まったく新しいSLGの登場だ!

●'95年末発売予定
●6,800円(予価)
●SLG

Jリーグがキミの腕前を必要としている

サターンにJリーグのクラブを運営していくという異色シミュレーションゲームが登場する。ゲームの全体像がピンとこないかもしれないが、簡単に言うとチームの宣伝広告費の調達。そして選手の留学やスカウトなどの人事に加え、施設の増設やグラウンドの整備などの諸問題に応対しながら、一流のサッカークラブを目指して育てていく、という経営シミュレーションだ。これは新しい!?

普通の試合では絶対に見ることのできない、迫力ある映像をポリゴンの選手の動きで満喫できる。

ClubSelect
ランポ　ブラオヴィーゼ
同期加盟クラブのクラブ名はランポで、その意味は稲妻です。

まずは自分の街に新クラブを設立!!

プレイヤーは自身のクラブを作ることから始める。クラブのスタイルをはじめ、名称、ユニフォーム、旗、ホームタウン、スポンサーなど様々な項目を設定。それを終えると、はれて新しいクラブが誕生する。このオリジナルクラブが日本一となるか最下位となるかは、すべてプレイヤーの腕にかかっている!

クラブのスタイルとして選べるのは、欧州流と南米流だ。自分の好みに合わせて、どちらかを選択しよう。

クラブ名やユニフォームなどを選択。名前の候補がその意味とともに表示されるので、手軽にしゃれた名前をつけることができる。

街のデータは数多く用意されているので、きっとキミの住む街も含まれているハズ。これで自分の街にJリーグの誕生だ。

Office　6億6000万円
LIGHTING
Cable
5社からスポンサーの申し出があります。
大事な収入源になるスポンサー選びは、かなり重要。慎重に選ぼう。

週に2回、選手に練習の指示を!

いくらクラブを作ったからといって、自分の選手達を強化していかないと意味がない。負けっぱなしという悲しい状況では、クラブの運営自体に影響してくるからだ。そこで、プレイヤーは各選手に対して練習の指示を出すことができ、選手のトレーニングを行わせられる。もちろん1人だけ強くしてもダメ。クラブ全体の戦力を高めるように、各選手にバランスよく指示を出していかなければならないぞ。それらの操作が面倒であれば、雇っている監督に任せることも可能だ。ただし、監督によって練習内容に違いがでてくるので、どの監督を雇うかも重要なポイントになる。もちろん、すべて自分でやってもいい。

練習メニューは、1人1人個別に与えることができる。それぞれの選手にあった練習メニューを与えて、強い選手を育てよう。

練習メニューをこなしていく選手。選手の成長をあたたかい目で見守ってあげよう。

このように作戦もいろいろと選ぶことができる。ここで、戦略眼が試されるのだ。

毎月決めなければならぬことはたくさんある!!

選手のスケジュール管理も、大事な仕事のひとつ。

海外に遠征することだってできる。もちろんするかしないかは、プレイヤー次第。

クラブを運営していくうえで、毎月決定すべきことに宣伝広告費、入場料、ファンクラブの運営費などがある。これは大きなお金が動くだけあって、クラブの運命を左右する重要なポイントだ。他にも施設の整備、人事などのコマンドがあり、人事面では監督や選手のスカウトや解雇、選手の海外留学など、実に様々なことを行なうことができる。とはいえ、闇雲にいろんな行動を起こしていたのでは破産するのがオチ。資金面、そしてクラブの戦力の両方を考えて的確な指示を出してやろう。

毎月の運営報告はチェックを怠るな。ここから得る情報をもとにして、次の運営計画を練っていかなくてはならないのだ。

宣伝広告費は、0円から2億円までの範囲で決めることができる。

試合の入場料金設定の画面。2000円から1万円の間で決められる。

ファンクラブ運営費用の決定。100万円単位で決定することができる。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

新作にばかり目がいきがちだが、じっくり楽しんでほしいソフトをピックアップ。末永くお楽しみを…。

信長の野望～天翔記～

●光栄●発売中●9,800円●SLG●8人までマルチプレイ可能

先月はコマンドの説明のみだったが、今回はコンプリートガイドに場所を移して、それらを使った序盤での進み方を解説する。ではいくぞ。

初心者のための"城攻め"講座

サターン初の信長シリーズ。信長ファンの人はもう手に入れているのでは？ サターン版は実写の美しいデモなどパワーアップした所も多く、初めての人でもプレイしたくなるデキだ。しかし、いざゲームを始めてみると何から始めればいいのかわからないなんてことに。今回はそんな初心者のために「他勢力に戦争を仕掛けるまで」を解説するぞ。ただしこれは一つのやり方であり他にも方法はある。これを参考にして進めるもよし、全く別のやり方で進めるもよしだ。美しいビジュアルと未知の展開、自分の大名で新たな歴史を作る……その快感に病みつきになること間違いなしだ。

軍団ごとに戦闘を行うことで、さらに奥の深い戦いが。自勢力が強くなれば、敵も当然強くなる。より高度な戦略が要求される。

緊迫感のあるオープニング。ゲームを始める前に必ず見るべし。武将の動きや信長の舞いに注目。CGがきれいだぞ。

大名選びは慎重に

まずは大名選び。もし自分の大名を決めかねている人がいたら「領地」を見てみては？ 自分が戦争をしているときに他の勢力に攻め込まれることもある。なるべく海に面した周りの勢力が弱い地域を選ぶのも１つの手だ。

自分の好きな大名を選ぶのは定石。自分の地元の大名を選ぶのもいいね。

城を結ぶ道。この道も敵を攻めるうえで不利、有利に大きく関わってくる。

たくさんに分かれた勢力。ここを自勢力の家紋で埋め尽くすのだ。

大名選びの参考に

光栄から天翔記の「武将ファイル」が発売中だ。メジャーな武将のことからマイナーな武将まで総勢1300人が登場。また、戦国時代の有名な合戦で活躍した武将を詳しく解説。ファンにはたまらない１冊だね。

何をするにも"金"が必要なのだ

何をするにもお金がかかる。まず必要なのは金を増やすこと。物資の購入にも金は不可欠。〝内政〟で商業を上げると金の収入が増える。〝政治〟〝智謀〟〝野望〟などが高い武将に実行させると効果が高いぞ。住民に金や米を施して民の忠誠度を上げても金や米の収入は増えるし、もちろん物資の売却も１つの手だ。金だけじゃ国が裕福とは言えない。米の貯蔵量や城の防御力も大事なので〝内政〟を常に使い国力を上げていこう。

金や米が不足すると「民忠」が下がり一揆を起こしやすい。米は気候の変化も受けやすいぞ。

「内政」を行うには投資する金が必要だ。当然、金が多いほど効果は上がるぞ。

金がないと武将の忠誠心にも影響が出てくる。やはり世の中〝金〟なのか？

敵にまわすか、味方につけるか

他勢力すべてをいっぺんに敵にまわすのはあまりにも無謀。特に序盤では標的とする他勢力以外は戦争中に自勢力に攻め込まない保証が欲しい。また協力を仰いで戦争を有利に進めることもできるので、〝外交〟で同盟や友好関係を結ぶといい。ただし同盟を結んだ場合、手切れをするまで相手の勢力に攻め込めないうえ、場合によっては手切れの際、自勢力の武将や民の忠誠度が下がってしまうので注意。

自勢力を拡大するため、特に序盤ではこうして味方を増やすことも重要なのだ。自勢力が強大になれば、他勢力どうしが手を組んだ状態で戦争を仕掛けて一網打尽にする、ということもできる。また、敵が同盟を結ぶよう言ってくることもあるが、その返答は慎重に。

兵の強さが軍団の強さだ

戦争で戦うのは必ず「兵」だ。兵は〝軍事〟で徴兵できるが徴兵できる人数は決まっているので、集められる数だけ兵を徴集してもいいだろう。徴兵で集めた兵は武将の配下にそれぞれ配備する。そのさい騎馬の数や武将の能力、主に兵科適性を参考に騎馬隊と足軽隊を編成するといい。兵がそろったら、より強い兵にするために訓練を行う。訓練によって機動力や兵の防御力である訓練度、攻撃力である士気が上がり、部隊の戦闘に大きく影響してくるのだ。そして前線の城に武将を移動させ、戦力を増強させる。敵城に攻め込む武将は戦争の能力の高い者を選ぶこと。また武将の移動で他の城の守りが手薄にならぬよう戦争に参加しない武将に城を守らせよう。

兵の数は部隊のヒットポイントとも言える。常に徴兵して数を増やしていこう。

兵の訓練は必ず最大まで上げよう。戦争中の鼓舞でも士気は上がるぞ。

ときには裏工作も

戦争を有利に進めるために〝調略〟を仕掛けるのも必要だ。有効な手が〝流出〟で他勢力の人口を減らして徴兵数を下げたり、また他勢力の武将を〝内応〟させ自勢力の武将にしたり、戦争中に寝返らせることもできる。

内応させるには相手の忠誠心が鍵。戦争中に内応させ、敵部隊の全滅を早めるのだ。

準備はOK? いざ出陣!!

いよいよ戦争開始。まずは参加する城の確認と立場の表明。味方の勢力、敵の勢力をそれぞれ確認しよう。また敵の城に攻め込む部隊と自勢力の城を守る部隊を決めるのも忘れずに。準備が整ったらいざ出陣! 戦地では地形によって移動力も変わってくるぞ。敵の部隊をできるだけ楽に倒す方法の一手として武将の技能が有効だ。〝流言〟は敵を混乱させることができる。成功したら突撃で一気に敵を倒せ。無事に相手の城を攻め落とせば戦争が終了。こうして着々と勢力を拡大していくのだ。

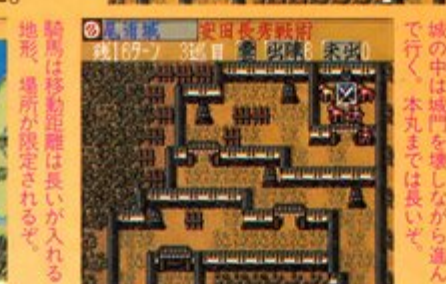
武将	勲功	戦闘	智謀	兵士	訓練
長尾為景	---	102	51	35	100
直江景綱	164	51	58	16	100
宇佐美定満	171	86	85	10	98
柿崎景家	153	71	3	30	67
長尾晴景	608	21	24	34	75
安田長秀	185	63	27	30	100
色部勝長	159	60	21	15	89

決定 1/1 1/3

出陣武将を選んでください

出陣武将を選ぶ。戦術にたけた武将から選んでもいい。

騎馬は移動距離は長いが入れる地形、場所が限定されるぞ。

城の中は城門を壊しながら進んで行く。本丸までは長いぞ。

武将の教育も怠ることなかれ

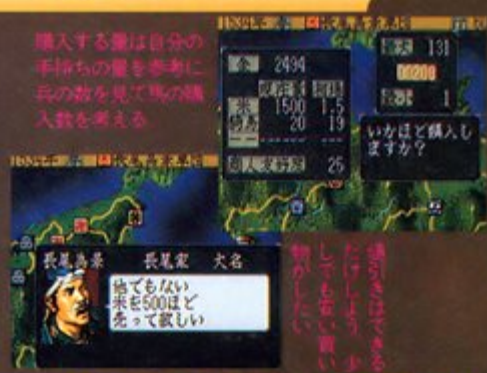
武将の能力を上げるためには戦略や戦争コマンドを実行し、実行した武将の能力値を上げる方法と、軍団コマンドの〝教育〟を実行する方法がある。〝教育〟では師範役の武将の能力値が高いほど、相手の能力値の上昇が大きい。講義を受ける側は野望の高い武将を優先すると効果が高いだろう。

それぞれの内容に合わせたムービーが流れる。これは剣術の講義を行っているところ。

上手な買い物をしよう

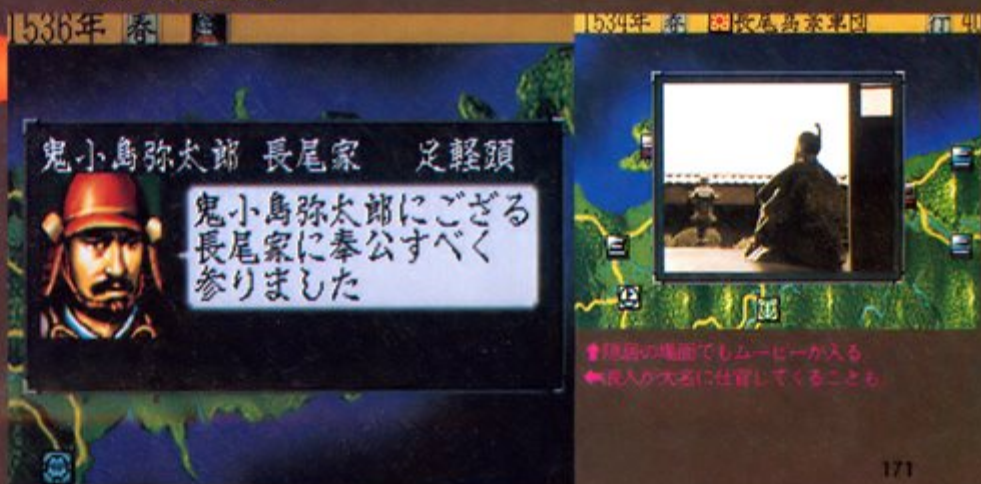
初めのうち購入するのは主に馬。戦争のとき騎馬兵は移動力があるので非常に重宝するため馬は多く持っておこう。また商人と交渉する際、〝弁舌〟を持っている武将が実行すると値引きも可能。商人との友好度が低いと購入できない物品もあるので注意しよう。シナリオにより、鉄砲の購入も必要だ。

購入する量は自分の手持ちの量を参考に兵の数を見て馬の購入数を考える。

値引きはできるだけしよう。少しでも安い買い物がしたい。

それからの展開は……?

戦争を繰り返して自勢力が強大になるうちに、他勢力の数が減り一つの勢力が大きくなっていく。大規模の戦争が展開されるようになると更におもしろくなっていくぞ。

ここまでで紹介した行動以外にも様々なイベントがたくさんある。例えば、大名が次の世代に家督を譲る「隠居」や他勢力の武将に姫を嫁がせる「婚姻」などだ。使える能力をすべて使いこなし、天下統一を目指せ。

↑隠居の場面でもムービーが入る
⇐浪人が大名に仕官してくることも

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

●リバーヒルソフト●発売中●6,800円●SLG(育成シミュレーション)●1人プレイのみ●18歳以上推奨

意外とお気付きの方は少ないでしょーが、動画デモで、1カ所だけシンディの声優さんがカタコト日本語口調で言うのを失念しとりました。

精明強幹、巍然屹立、完璧教師！

前回は初心者向けに、必須となるコツを中心に書いたから、もうパラメータの上げ下げの手段やアクシデント対処法はマスターしたよね？　でも、だいぶ慣れたにもかかわらず、まだ「全員を一流大学へ進学させて、完璧教師の評価を得る」という究極目標に到達できない人もいるでしょう。ということで、コンプリートガイド最終回はズバリ「完璧教師への道」でいきます。なお、先月のアンケートで「行動パラメータや全エンディング条件を載せて」といった意見も見受けられたけど、それをやるとデータにばかりとらわれた〝数値との味気ない戦い〟に陥るでしょ？　だからご不満の向きもあるでしょうが掲載は勘弁(かんべん)してね。

先則制人――一学期がすべてを決める！

では、さっそく「完璧教師」を目指すにあたっての指導要領を解説していこう。な～んて偉そうな書き出しだけど、実はこの「完璧教師への道」は開発の方からアドバイスを受けてのものなんだ。さすがに「卒業Ⅱ」を知りつくしているだけあって、普通では気がつかないような感嘆(かんたん)させられる部分もあるから、みんなもよく読んで実践してみよう。

続短断長　短所を早急に補強

序盤で心掛けてほしいのは、とにかく「各生徒の致命的に低いパラメータを上げておく」ということ。これって当然のことなんだけど、開始直後というのは生徒のパラメータがものすごくバラついていて（短所が多い）、すぐにケンカや過労といった状態変化が起きるからなんだ。そうなると週末が「悩みを聞く」にばかり費やされて、貴重な教師行動がもったいないしね。しかし、優先度では右で述べている「向学アップ」のほうがはるかに大きいので、あくまでも〝余裕があったら補強する〟程度でかまわないぞ。しつけ関係は学力と違ってあせる必要はないのだ。

今回、サタマガで実践した時の初期パラメータ。これが最後の1週間までにどこまで成長することやら……。

	石橋	犬塚	桜井	谷	安田
状態					
HP	50	65	80	60	35
体力	50	65	80	60	35
好意	40	36	72	84	48
敬意	82	20	30	58	80
品位	76	30	44	58	71
魅力	20	35	80	58	70
向学	91	26	21	56	68
英語	315	75	285	95	255
国語	380	145	50	115	210
数学	275	115	95	155	340
評価	100	100	100	100	100

HPの上限は一度上げてしまえば通常は下がることはないので、安田の体力は早めにアップさせる。

深根固柢　「向学」アップに勤しむ

1学期の指導は「向学」を上げること（ついでに「好意」も）につきる。そのためには、まず授業方針を「優しく」すること。どんなに心が逸(はや)っても絶対に「厳しく」や「自習」はダメ。あと、週末の教室で勉強をしている生徒に「まじめにさせる」方法など（先月号参照）も、必要に応じて併用しよう。なぜこのパラメータを重視するのかは後々に書くけど、とりあえず「向学」の数値は75～80ぐらいに保つのがベスト。あまりに「向学」が高くなるとやる気を出しすぎて、指導効果の数値が高めじゃないと授業を無視する（授業中に不満そうな表情を見せる）からね。指導効果は授業を「厳しく」すれば高くなるけど、さっきも書いたとおり1学期は常に「優しく」で進めなければいけない。だから「向学」が高くなりすぎたら「無理をさせない」コマンドや、先月号でも触れた方法などで下げることも必要なのだ。序盤の石橋が特にね。

1学期の授業は「優しく」で貫き通す。ジワジワ下がっていく敬意は「まじめにさせる」の指導などでバランスを保つ。

精神一到　一流大学へ進む条件は？

本当は暴露趣味みたいでイヤなんだけど、最後だから一流大学のエンディングへ進ませるための条件をハッキリ明かしてしまおう！　まず、「向学」が70以上、「品位」が50以上、そしてこれが最も大切なのだが、3教科の10段階評価の合計が23以上であること。10段階評価は、たとえば英語が8、国語が7、数学が8といった感じ。

「向学」が高いと週末に自発的に勉強をするようになる。しかも、この時に上がる学力の数値はなんと18！　この一事だけでも、いかに「向学」の影響が大きいかがわかるよね。

生活指導は「手放して誉める」だとその前に選択したパラメータが下がる。あとの2つは、注意した要素がアップする行動を、次の週末に選択させる。「それとなく」は土曜のみ、「厳しく」は2日ともその行動をするぞ。

学力について「厳しく注意」すると週末に勉強を選択するが、補習の時と同じく数値は9だけ。「言われたからやる」ではなく、上の石橋のように自発的にさせるのが一番ってことだね。やっぱり「向学」って大切。

自彊不息――夏休みは大胆に

おそらくほとんどの「卒業Ⅱ」ユーザーが「え〜っ！」と驚くかもしれないが、1学期に全員の「向学」をうまく75〜80に保つことに成功していれば、夏休み期間中の行動方針はずーっと「自由行動」でオッケーだ！　なぜかというと、「向学」が高ければ、生徒が自分で常識的なスケジュールを立ててくれる（ほどよく勉強、しつけ、休みを選ぶ）からなのだ。それに、「勉強中心」や「習い事中心」を選んだ時のように「向学」と「好意」が強制的に下がらないのも大きなメリット。時には生徒がハメをはずして、遊びで「向学」を下げることもあるけど、例によって補習中に「まじめにさせる」ことで、十分に立て直せるはず。

最初はドキドキするかもしれないけど、「自由行動」で大丈夫。あとは２学期になるまで「向学」を保つようにね。

切瑳琢磨――二学期と冬休み

「向学」を保ったまま２学期に突入したら、一転して学力のアップに本腰を入れることになる。まずは、血も涙もないようだが指導方針を「厳しく」しよう。ここまで順調に進んでいたなら、５人とも厳しい授業に耐えられるだけの体力を備えているよね？　すると、ほ〜ら、指導効果の数値がビックリするほど上がったでしょ。あとは最後まで方針を変えずに進めていくことになるから、過労にはくれぐれも注意。なお、指導方針を「厳しく」すると「敬意」が上がる代わりに「好意」が下がるけど、夏休みまでの蓄えがあるなら多少は目をつぶろうね。冬休みは各自の判断に任せるけど、たぶん「自由行動」で問題はないと思うよ。

一転して「厳しく」すると、面白いように学力が上がる。１週間で最大45！　この調子でどんどん上げていくのだっ！

当機立断――三学期は一気にスパート！

声名狼籍

せっかく育てたんだから「評価」にも注意

一流大学進学の条件に「評価」は関わってこないが、学校側に不良行為が発覚するのは、余裕があったら追跡調査で未然に防ぎたい。

せっかく育てても、うっかり「評価」が０になると退学、そしてゲームオーバー。めったなことではならないが、いちおう留意せよ。

量体裁衣

三教科のパラメータを微調整

３学期も「厳しく」授業を進めていくのが基本だけど、うまくいけば３教科の10段階評価合計がすでに23になっていることもあると思う。そういう人は、「向学」と「品位」が一流大学進学条件から逸脱しないように注意。まだ10段階評価合計が条件に満たない人は、がんばって学力アップに励もう。10段階評価の７と８のボーダーラインは学力520ぐらいが境目のようなので、それを目安に調整してね。

最初の状態からは想像もできないくらい育ってくれました。あとはエンディングと教師判定を待つだけ！

これだけ育てられれば、文字どおり「完璧」！

編集部の結果

	石橋	犬塚	桜井	谷	安田
状態					
ＨＰ	46	80	84	30	66
体力	76	80	97	88	76
好意	57	58	60	54	32
敬意	85	66	80	92	53
品位	69	73	75	73	76
魅力	56	42	74	47	73
向学	81	80	74	87	78
英語	662	569	608	561	575
国語	665	560	549	555	563
数学	571	588	554	632	558
評価	155	142	137	171	104

これがサタマガ編集部の今回のチャレンジ結果。数々の試行錯誤とプレイ回数がめでたく実を結んでくれました！

リバーヒルの模範結果

	石橋	犬塚	桜井	谷	安田
状態					
ＨＰ	58	48	30	85	48
体力	76	97	99	89	72
好意	84	84	93	94	93
敬意	86	99	86	78	88
品位	73	80	64	72	81
魅力	39	14	97	50	64
向学	77	88	84	78	73
英語	618	608	608	587	582
国語	649	627	624	593	615
数学	601	710	618	661	610
評価	181	181	195	204	200

ちなみにこれはリバーヒルのお手本。ウチと比較すると「さすが！」って感じ。「評価」の高さが尋常じゃない！

全員が一流大学へ進学すれば、念願の「完璧教師」判定が！　これでビジュアルセレクトもオールOKですヨ！

愚者一得 「卒業Ⅱ」雑学講座

長らくつきあってくれた皆さんのために、知っているとトク……はしないけど、ソンもしない雑学をまとめました。「もう知っているよ」という人は失笑、冷笑、嘲笑、微笑、哄笑（こうしょう）、苦笑、嬌笑（きょうしょう）、嗤笑（たんしょう）……まあ適当に笑いとばしてやってください。じゃ、国語力が10ほどアップしたところでサイナラ。

RAMカートリッジは挿したままでOK

バックアップ用のRAMを挿したままで起動してみましょう。すると、最初に本体とRAMのどっちにセーブするかが選択できるんですねェ。今まで、いちいち本体からRAMにコピーしていた人はいませんか？

急ぐ時はBボタン

週末行動の時とか、パラメータ画面をとばしたい時はBボタンを押しっぱなしにすると高速化。音声キャンセル時も、最初から押しとけば楽だぞ。しかし数値変動が把握できないくらい画面切り替えが速い……。

「おまけ」の法則

忘年会の直前でセーブ後、「おまけ」のカラオケを発動させる。そしてデータをロードして今度は別の歌を聞く。これを繰り返せば、いちいち最初からやりなおさなくとも５人とも選択可能に。この法則を使えば、ビジュアルも少ない手数で完実させられるよ（完璧教師になれない人向け）。

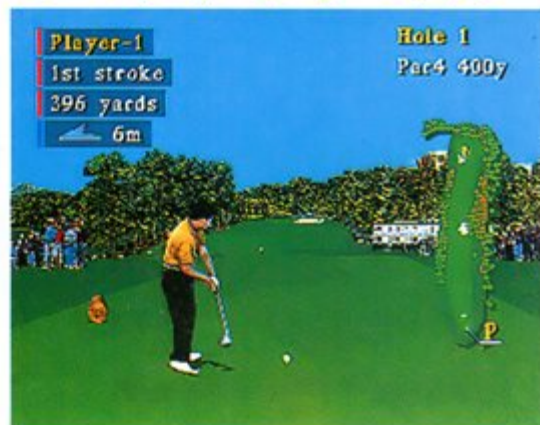
マスターズ遙かなるオーガスタ3

ゴルフゲームといえばこれしかない！

●T&Eソフト
●発売中
●5,800円
●SLG(ゴルフ)
●4人まで同時プレイ可能
●マルチターミナル6対応

完成度 100%

一打一打に命を削る！ゴルフは自分との闘いなんですよね……。

あの国民的ゴルフゲームをサターンで！

実写取り込みのプレイヤー、完全ポリゴナイズされたコース。コース以外にクラブ風景の至る所を、取り込み動画で再現する演出もある。それらすべてが最高の娯楽性を作り上げるのだ。

パソコンに始まり、コンシューマ機でも大人気を呼んだあのベストセラー的ゴルフゲームが、ついにサターンに登場する。ポリゴンによって生み出されるそのリアルなプレイ感覚は、まさにゴルフゲームの決定版ともいえるもの。サターンに移植されてテクスチャーマッピング処理が施されるなど、あらゆる面で完成度はアップしている。

この作品の目玉は、なんといっても4日間に渡って戦っていくマスターズモード。もちろんコースも実在するものなので、ゴルフ好きにはたまらないものになっているはずだ。その他にもひとりで練習できるモードや多人数対戦可能なモードなどもあるので、友人が集まったときも重宝する。美しいグラフィックとリアルな動き、これまでのゴルフゲームに不満を持っていた人でも必ず満足できる完成度。ゴルファーの最高栄誉ともいうべきこのコースの妙を存分に味わってほしい。

オーガスタシリーズに始まった地形解析モード。今回はすべての場所を解析できるようになった。

マスターズショートホール特集！ ちょっと役立つアドバイス

Hole No. 4 バンカーに注意！

マスターズコースの最初のショートホール。グリーン手前のバンカーがくせ者。このバンカーと隣のバンカーの間にボールを落として、ランでピンに寄せたい。風にもよるが、グリーン大幅左を狙って、2Iでスライスをかけるといいだろう。ピンの位置は毎回変わるので注意。

ここに入ると、グリーンを見上げることになり、寄せが難しくなる。

Hole No. 6 トラップなし！ 安心コース

ショートホールというのは実はやっかいなものだ。確かにバーディーなども取りやすいが、失敗するとドツボにはまる。ここもそんなホールなのだ。バンカーに阻まれて、ピンをデッドに狙うのは難しい。2オン、1パットを心がけよう。4Iでグリーン奥に落としてからが勝負。

ピンの位置によっては絶好のバーディチャンスが訪れるのだが……。

Hole No. 12 ウォーターハザードかOBか

マスターズ最大の難ホールともいえる。基本は1オン2パット。風が右向きなら、グリーン左縁を6Iで狙う。左向きならグリーン右縁を5Iで。あくまで目安としてであり、それぞれ風の強さにより微調整が必要。グリーン奥が見た目より広いので、そこを活用するのも一手。

グリーン手前は傾斜になっていて、届かないボールは川に転落する。

Hole No. 16 ピンポイントで狙うべし！

やはりここも難しいのだが、攻め方を知ってしまえば、バーディーを確実にゲットできるはず。まず狙う方向はコース右側にある一本の樹に向かって。ピンの位置によって3I～5Iを選択、フックをマックスにかけておけばOK。ホールインワンすら、十分にあり得るホールだ！

池越えで直接グリーンを狙うのは難しい。グリーン周辺は傾斜だし。

スチームギア・マッシュ

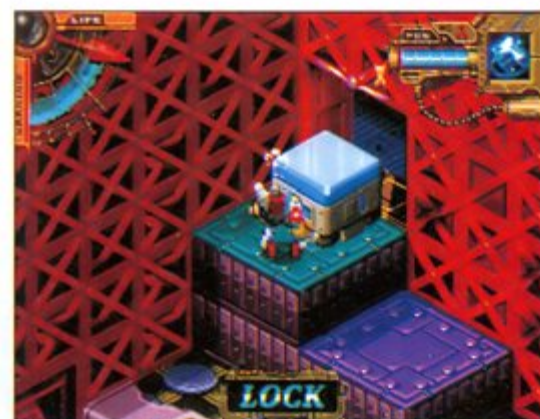
●タカラ●発売中●5,800円●ACT

かわいいマッシュがいよいよ発売された。すでにクリアしてしまった人も、最短時間クリアを目指すなどして、もっと腕を磨こう。

知って得するテクニックを大紹介するぞ!!

いろいろな要素が盛り込まれた、マルチアクションゲーム「スチームギア・マッシュ」。斜めから見下ろした画面でかわいいキャラクターたちが繰り広げるバトルは、ユニークな面ばかりが目立ってしまいがち。しかし数々のトラップをさまざまなテクニックを駆使して乗り越えるという、アクションゲームに大切な要素がしっかり詰め込まれているぞ。そこで今回は、それらのテクニックの一部を紹介しよう。

セーブやワープを有効に使おう

普通のトビラの奥には、セーブやワープが可能な場所が隠されている。特に、4カ所まで記録できるセーブポイントは重要。

通路をふさぐ障害物は、サブウエポンで破壊できる。色によって有効なサブウエポンが違うので、ちゃんと使い分けること。

◎高いところへ行くには

マッシュがジャンプできる高さは1ブロック分。それ以上の高さがある場所へ行くには、いろいろな工夫が必要になってくる。

方法①

アイテムが入ってる箱は、壊す前なら足場として使うことができる。アイテムを取ろうと、先に箱を壊してしまってはダメ。

方法② サブウエポンの中にあるミサイルを取れば、黒いブロックを破壊できるようになる。

◎斜めのカベのトリック

斜めから見下ろした画面で構成されるこのゲーム。この視点をうまくいかしたトラップもある。だまされないように。

普通はジャンプするが……

どう見てもつながっていない、左右2カ所の床。ここはジャンプして越えるしかない、と思うが…。

じつは…

なんと十字キーを右(左)に入れているだけで、下に落ちずに移動できる。

◎バクダンの使い方

サブウエポンの爆弾は、マッシュが最初から装備している、数少ない武器のひとつ。しかしこの武器を、本当に使いこなせているかな？

下に敵がいる場合

マッシュは上にいるので、敵の攻撃を受けることはないが、攻撃は可能。

上に敵がいる場合

壁にくっつくくらいまで近づき、爆弾を投げる。安全に攻撃できるぞ。

◎見にくい場所にあるアイテム

斜め見下ろし画面を採用しているこのゲームでは、よーく画面を見ていないと気づかないような「死角」が存在する。そんな場所に限って、アイテムがあったりするので要チェックだ。

スタート直後のこんな場所に、アイテムが隠されていたことに気がつかなかった人、少なくないでしょ？

中身は自分で確かめよう！

◎空中の敵を倒そう！

ゲームの中で最も戦いにくいのが、空中を飛びながら襲ってくる敵だ。ジャンプしながら攻撃する他に、こんな攻撃方法もあるぞ。

敵と同じ高さにいれば攻撃しやすいんだから、1ブロック高い足場に乗っちゃえばいい。

もちろんその足場の中には、アイテムが入った箱も含まれる。箱って案外役立つんだよね。

◎「Lock」のススメ

マッシュの攻撃方向を固定する「Lock」。このLockをちゃんと有効に使ってるかな？　Lockを使えばいろいろな敵を倒しやすくなるはずだ。これさえあれば他はいらない？

敵から離れた場所で、右を向いたままLock。

そのまま下へ移動して攻撃。なんて簡単！

タカラよりプレゼント　タカラ、サターン参入を記念してイカしたパズルなどをプレゼント。マッシュの感想やタカラにサターンで出してほしいゲームなどを書いてサタマガ編集部タカラ係まで応募しよう。締切は10月末日。(発表は発送を持ってかえさせて頂きます。)

SPECIAL 追っかけ企画！

クロックワークナイト

ペパルーチョの大冒険～下巻～

●セガ●発売中●ACT
●1人プレイのみ

禁断のコマンド2種大公開!!

発売されてから時間が経つ「クロックワークナイト」だけど、もうキミはクリアしたかな？　まだクリアできずにいるキミに、すごいコマンドを２つもプレゼント。これならクリアできるぞ。

この画面でコマンドを入力せよ

どちらのコマンドも、デモが終わった後の、この画面で入力すること。

コマンド①

⇨⇧⇦⇧⇨⇧⇩⇧⇦⇧⇦⇧

ステージセレクト

ちょっとまって、トンガラちゃん！
この先には、こわ～いボスがいるのよ！
だから、パパのアドバイス、
ちゃ～んと聞いていってね♥

上下キーでエリアを、XZボタンでステージを選択してスタートすればOKだ。

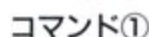
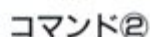
コマンド②

⇨⇧⇦⇩⇨⇩⇨⇧⇦⇩⇨⇩

ペパを999人に

コマンド入力が成功すると、画面に「PLAYER999」の文字が。

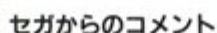
サタマガ読者による

トラップアイデア結果発表

この「ペパルーチョの大冒険・下巻」が発売される前に、サタマガでトラップのアイデアを募集したのを覚えているかな？　今回はその結果を紹介しよう。読者から応募されたアイデアはなかなかのスグレモノで、実際ゲームで採用されたり、アレンジして採用されたりしているのだ。また機会があったら、このような企画を提案したい。その時はぜひ、また参加してくれ。

☆佳作

これは実際にゲーム中では使われていないが、スタッフがアイデアとして優れると認めた作品。なかなかよかったぞ。

「チョロQ」

滝田祐一さん（20歳）

セガからのコメント
おもちゃの特性とトンガラのアクションが、無理なくかみあっているところがいいですね。高速で走るゼンマイカーに、バロバロも顔負けかな？

その他

松山靖彦さんによる「竹とんぼ」（空を飛ぶ）、東本岳彦さんによる「透明カップ」（バリア）が入賞。

「植木鉢」沢田俊介さん（12歳）

水を受けた双葉は、どんどん大きく成長して、あっという間に巨大なツタに。大きな葉っぱがたくさん生えているのがわかるはず。

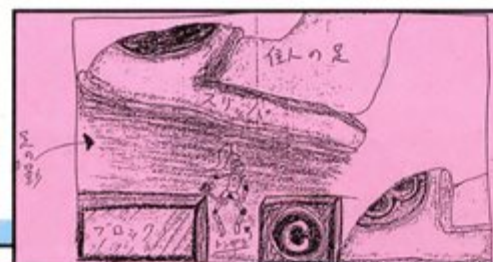
このグラフィックは、今回の企画のためにセガさんが書き起こしてくれたものだ！

セガからのコメント　これは特に目を引きました。花に水をやって育てるという、ほのぼのとしたイメージで好感が持てます。

この葉っぱにジャンプして上に進めば、裏道やゴールへの近道になっている。

「住人、トイレで起きる」朝見浩幸さん（21歳）

夜中に起きてトイレに行く住人が登場するという、なんとも奇抜なアイデア。この足にふまれると、一発でアウトになってしまう。

セガからのコメント
アイデア自体のインパクトという点では、このアイデアがダントツのナンバー１。まさか館の住人まで登場させるとは、一本とられたね。文句なしの佳作だ。

薄暗い場所で急にライトがついてから住人がやってくるなど、細かい部分の演出まで考えられている。これも描き下ろしグラフィック。

☆優秀作

こちらは実際にゲーム中にも採用したり、アレンジして使ったりした優秀作だ。

「ターンテーブル」清水典也さん(23歳)

左のスイッチを押すとレコードの回転方向が変わり、右のスイッチで回転のオンオフができる。回転がストップするとBGMもストップする。止まったBGMは、ペパルーチョがターンテーブルから離れるとフェードインしてくる。これも今回描き下ろし！

セガからのコメント
まさに「クロックワークナイト」にふさわしい仕掛けだね。スイッチの切り替えによって、レコードの回転方向を変えられるというアイデアが気に入りました。「CLOCK TOWER」に出てくる「歯車」に生かされているよ。

「新しい攻撃法」田口 勲さん(24歳)

ペパルーチョの剣以外の攻撃方法を提案したもの。障害物のようなブロックを剣で打てる。飛んでいったブロックが敵に当たれば、敵を倒せる。

セガからのコメント
確かに奥にいる敵を倒せたら楽しいよね。君のアイデアは、STUDY ROOMに出てくる敵「エドワード」に生かされているよ。エドワードが飛んで行くときに、「たまや〜っ！」とか言いながら遊ぶと楽しさ倍増すること間違いなし。ぜひ試してみてね。

箱から飛び出したエドワードを発見。この敵を剣で突くペパルーチョ。そして攻撃を受けたエドワードは……。

画面の奥までズーンと飛んで行き、見事敵に命中した。敵だけでなく、実は一部の床も壊せることを覚えておこう。

「2Pが操作できる大砲」ゼロ・ポップさん(25歳)

ある場所にペパルーチョが来ると、画面手前に大砲が出現。これを2P側でコントロールし、ペパルーチョの行く手を阻む、というのが元のアイデア。

セガからのコメント
拡大縮小の機能をうまく使っているところがいいね。君のアイデアはSTUDY ROOMの「大砲」に生かされている。トンガラ自身が大砲で打ち出せるようになっているので、手前と奥と行き来する楽しさも加わって、もっと楽しくなったはずだ。

通路上に大砲を発見。ペパルーチョがこの大砲の上にジャンプして乗れば、大砲の中に入ることができてしまう。

大砲に入ると、大きな音とともにペパルーチョは空へと飛び出す。これで画面の奥から手前へ、手前から奥へと移動できる。

「地獄のページめくり」
下重 勝さん(24歳)

彼は本を使ったアイデアを、いくつか送ってくれた。本の上でジャンプして、広がった本を足場に使ったり、開いている本の上で走ることでページがめくれたりと、どれも派手そうなトラップだ。

セガからのコメント
STUDY ROOMは本だらけのステージなので、このアイデアはまさにうってつけだ。これを発展させたさまざまな「本」のトラップが、STUDY ROOMで君を待っているぞ。もう全部見たかな？

ペパルーチョが近づくと、天井から本が落ちてくる。この本が飛び出す絵本のように開き、階段ができる。

半分だけ開いている本の向こう側に敵を発見。この本を押して閉じれば、敵をつぶして倒すことができる。

コインがザクザク

本をひっぱると

本に近づいて攻撃ボタンを押したまま、本から離れるように移動。これで本をひっぱれる。このままひっぱり続けると……。

本が開き、中から大量のコインが出てくる。しかし油断は禁物。時にはコインでなく、敵が出てくることもあるのだ。注意せよ。

「折り紙で変化する敵」
安東雄起さん(18歳)

敵は1枚の紙。その紙が折り紙のようになっていて、いろいろな形に変身。紙飛行機ややっこさん、舟やいろいろな動物などに姿を変えた紙が、次々と襲ってくる、というのが元のアイデア。

セガからのコメント
ポリゴン→平面→折り紙という発想なのかな？ 簡単なようで、なかなか思いつかない、非常に優れたアイデアだね。STUDY ROOMのボス「ペーパーモーフィー」でしっかり生かされているよ。

白い1枚の紙がヒラヒラと空中を飛んでいる。そしてその後ろには、いかにもアヤシイ3色のインクビンが。

そのインクビンの一つ、赤いビンに入った紙は、一瞬で真っ赤に染まる。ペーパーモーフィーの変身だ。

赤いインクビンから出てきた紙は、まずゴリラに変身。ジャンプしたりつかみかかったりして攻撃してくる。近づきすぎると危険。

黄色のビンに入った紙は、ヒョウに変身した。これも倒すと、いよいよ最後の青いビンに入ることになるぞ。

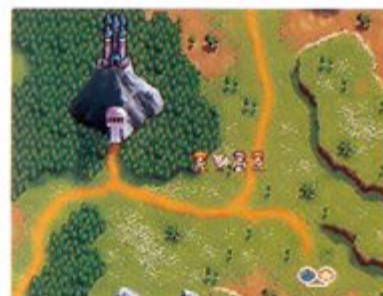
その他　今回掲載した以外に中村吉伸さん、松本岳人さん、石川秀和さん、花澤潤さん、井上竜一郎さん、篠原武さん、辻田憲宏さん、原田信秋さん、遠山博之さん、松崎雅人さん、加藤剛さん、小堺吉樹さん、富田雅美さん、松山靖彦さん、東本岳彦さん、高橋功次さん、他多数のご応募をいただきました。

たくさんのご応募、ほんとうにありがとうございました。セガサターンマガジンでは、今後もこのような企画を積極的に展開していきたいと思います。その時は、また、よろしくね!!

LUNAR EXPRESS

今月もサターン版「LUNAR」は開発順調。加えて、なんとGGでも「LUNAR」の発売が決定！ こちらも着々進行中。これは絶対見逃せない！

開発快調！ 新着Photoもこのとおり

サターン版の開発はいたって順調。今回も新しいグラフィックをお届けするぞ。このサターン版はシナリオも新たに書き下ろされ、新キャラや新マップも登場する予定。かといって従来の世界観が変更されたわけではないのでファンの方はご安心を。このサターン版、メガCD版とはまた違った感動を与えてくれそうだ。

右下にあるのが転送の泉。左上の建物は何の塔だろうか？

移動フィールド上では今回はモンスターは出てこない予定だ。

階層状に広がるフィールドが立体感を感じさせる。影もきれいだ。

ゲーム開始後すぐのダンジョン内。ここは白竜の洞窟という場所。さぁて、この先にはいったい何があるのか？

そしてこれが転送の泉。周囲の草木の描き込みも美しいが、何より泉に映った陽光や影には目を瞠るものがある。

佐藤肇氏イラストボードコーナー

ゲームの開発と同時進行している裏で、佐藤氏も次々とイラストボードを描き上げているのだ。今回も新作のイラストが届いたので紹介していくことにしよう。左側はとある遺跡の中を描いたもの。ガラガラという音が聞こえてきそう。右側はかつての大戦の痕跡が残る朽ちた軍船と飛行船の姿。どちらもルナ世界の歴史を感じさせる作品だ。

遺跡の番人に追われるアレス達。ナッシュが一応助けようとはしているが……。

軍船は伝説の大戦時、強大な魔法の力でこんな山奥に飛ばされたらしい。だが、飛行船はなぜここにあるのかは謎だ。

今月の高橋社長(JAM)

今開発の骨組みができてそれにシナリオを乗せてほぼプログラムの動作確認ができた状態ですね。あとは窪岡さんのほうで演出されたものとかキャラデモ関係とか、上がってきたものを即座に動かせるという段階にはなりました。じきに後半のシナリオが上がるんで、ほぼ仕様が決定できるようになります。そうすると頭で考える部分も終わり、肉体労働の始まりですね(笑)。

超BIGニュース！「LUNAR」がGGにも登場！

「LUNARさんぽする学園」●ゲーム アーツ●GG●年末発売予定●価格未定●RPG

きっとたぶんおそらくGG最後のRPG大作となるでしょう。なぁんと「LUNAR」がGGでも登場するのだ。今回の主役は４人の少女達。17歳の楽しい学園生活＆冒険を綴ったRPGだ。キャラクターデザインはもちろん窪岡俊之氏。少女達の入学から卒業までを描いたこの「さんぽする学園」は、来月も続報をお届けする予定だ。サターン版ともども乞うご期待！

どこかのお城の中かな。GGながらもけっこうフィールドは広そうだ。

バトルシーンのグラフィック。敵はダンジョン内でランダムに出現してくる。

今回の主役はこの娘達

ウィン

魔法の才能がありながらも疑うことを知らないため、よく他人に利用されてしまう娘。

セニア

思い込んだらあとは突っ走るのみの獣人族の娘。ある決意を秘め魔法学園に入学した。

レナ

エリーとともに入学して娘。夢と希望と好奇心、そして食欲に満ちあふれる14歳だ。

エリー

勉強というものを知るために学園に入学。が、思わぬ災難（レナ）に見舞われるハメに。

お便り＆イラスト募集

ルナ・エキではお手紙やイラストを大募集中！　要望やゲームアイデアなど何でもOK。ガンガン送ってちょーだい。宛先：〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「LUNAR EXPRESS」係まで。

LUNAR開発の地　門前仲町名所＆名物めぐりの旅

企画 宮路社長（GA）

サターン版の開発をしている日本アートメディアは東京は門前仲町にある。門前仲町といえば下町。やはりここは風情を肌で感じつつ、もんじゃ焼をいただきたいところ。もちろん神社に成功祈願もかねてますけどね。

まずは成功祈願

何はなくともまず成功祈願。ここは富岡八幡宮という神社だ。全員で真剣に成功を祈るの図。

ちょっと茶屋へ

富岡八幡宮境内のお茶屋さんでひと休み。なんて風流な店構え！しか〜し蚊の猛攻撃にはまいった。

かき氷にところてん。まさしく茶屋だわ。

待望のもんじゃ

いよいよ下町名物もんじゃ焼屋さんに到着。もんじゃ焼はチープながらも独特の味わいのある東京の隠れた名物なのだ。うまいぜ。このもんじゃで下町パワーを蓄え、今後もがんばって開発続けてね。

もんじゃ！

軽く具を炒めてから土手を作りタネを流し込んだ後、具とタネを混ぜて焼きつつモジヘラでいただくのだ。

今月の重馬氏

ようやっとプロットができました。今回は敵キャラを中心にかなり変更があって結局シナリオを書き直しました。メガCDで表現できなかったこともしっかりやろうと思ってますんで、期待して待っていてください。

重馬氏の本が発売されました。記念に３名にサイン本プレゼント。「プレゼント希望」と書いて応募してね。

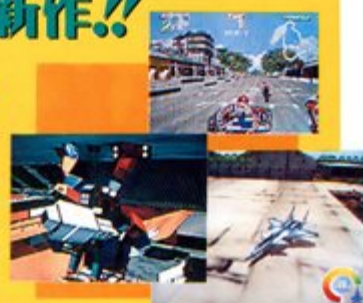
『メビウスクライン』著者：重馬 敬　原作：麻宮騎亜　㈱メディアワークス刊

次回予告！

次回は重馬氏がサターン版「LUNAR」の秘話を語るとともに重馬流お好み焼を披露してくれるぞ。

SEGA JAMMAショー速報！これが次世代アーケード超新作!!

セガAMラッシュ!!

JAMMAショーで超新作を7タイトル(!)も発表したセガAM陣。ブースへの来場者数、出展タイトルの内容など、まさにAMラッシュだ！　秋から年末にかけての強力ラインナップから、最新作を紹介しよう！

MODEL2 完成度—70%

スカイターゲット

●セガ●MODEL 2 基板●10月登場予定

名作「アフターバーナー」のゲーム性を受け継ぐ3Dシューティング。超巨大ボスがド迫力だ。

F-14D　F-15 S/MTD　F-16C　Rafale M

ついに登場！超秘密兵器!!

「爽快感」に重点をおいたハイパードッグファイト！

近年発売された3Dシューティングは、その多くがシミュレータ的要素の強い作品で占められていたが、このセガの最新作「スカイターゲット」は、シューティングゲームの原点である"撃ちまくる爽快感"を追求した、久々の痛快シューティングに仕上がっている。好みの4種の戦闘機の中から1機を選択し、群がる敵を次々と撃ち落としていく内容は、プレイヤーが忘れていた"快感"を存分に味わわせてくれるぞ。

艦載機は空母から、通常の戦闘機は基地から発進するという凝った出撃シーン。後部ノズルからのバックファイアが熱い戦いを予感させる。

ゲーム史上最大(!?)とも思われるボスが轟音とともに登場。すさまじい攻撃をかいくぐり、制限時間内に完全破壊を目指すのだ。撃ちまくれ！

信じられない大きさのボスが登場

実在の米軍の戦闘機3機種、及びフランス軍の次世代主力戦闘機として開発されているラファールからプレイヤー機を選べる。

操縦桿1本のシンプル操作

操作系は「アフターバーナー」よりさらにシンプルでお手軽。操縦桿にミサイルとバルカン発射用のボタンがついただけのものだ。また、バルカンはもちろん、ミサイルにも弾数制限がないので、何も考えずに敵の弾を避けて撃ちまくる快感が味わえる。これなら女性にでも楽しめるね!?

「アフターバーナー」的な加減速スロットルがない分、操縦桿の操作に専念できる。

キャニオンステージに登場する巨大地上戦艦。艦橋が持ち上がって立ち上がる様は巨大ロボットだ。

スカイターゲット開発者インタビュー

服部■この企画は当初「ウィングウォー」の続編として考えられていたものなんです。やってるスタッフもほとんど同じメンバーでして、早いうちからMODEL 2を使うということも決まっていました。ただ、あのソフトは非常にマニアックな内容でしたから、ルールをもっとわかりやすくして一般ユーザーにもプレイできるようにしようとしてあります。

3Dシューティングの基本ということで、「アフターバーナー」をモチーフに、現用戦闘機を出した3Dシューティングに仕上げているんですが、それだけではどうしても画面的に寂しいので、これ以外に、自機の何十倍もある巨大なボスを出してゲーム性を高めました。

サターンへの移植ですか？　やっぱりユーザーさんの希望次第ですが、今のところは未定ですね。もちろん、希望が高ければ、移植ということも考えられるはずですので、まずはアーケードでやっていただいて、移植希望を寄せてほしいですね。そんな方はAM1研まで応援のハガキをどうぞ送ってきてください。

セガAM1研・企画担当　服部尚智氏

今までは「タントアール」「イチダントアール」などコミカル系を担当。今作は爽快感を追求。

架空のボスに加え30種以上の実在機も登場!!

敵として登場する戦闘機はほとんどが実在の戦闘機だ。各面で4～5種類、合計30種以上の機体が登場するぞ。戦闘機マニアは1つ1つチェックしてみると思わぬ発見があるかも？

写真を見てもらえればわかるように、ボスはすべて架空のものだ。だが、その迫力にはとにかく驚かされるはずだ。逆にザコにはリアルな実在機が多数登場。その数なんと30種類以上だ。また、中ボス的存在の機体も10種類前後登場するということだぞ。

MODEL2

電脳戦機バーチャロン

完成度―85%

●セガ●MODEL 2 基板●年内登場予定

精密にモデリングされたロボット達の熱い戦い！ 格闘ゲームとは違う新感覚ゲーム登場！

サイコーのグラフィックで展開する超ロボット対戦！

従来までのロボットものとは一線を画す魅力を見せてくれる「電脳戦機バーチャロン」。一定の空間内でロボット同士が1対1で対峙し、それぞれ3種類の武器を駆使して戦うさまは、まさに新世代対戦アクションだ。圧倒的なビジュアルと対戦の駆け引きはショーでも大好評。登場を待てるか!?

地上に、そして空中で繰り広げられるスーパーバトル

8体のバーチャロイドの中から好みのタイプを選び、ほかの機体が敵となる。相手との距離が離れれば銃撃戦、近づけば格闘戦という立体バトルが展開する。

8体のバーチャロイドが戦う！

MBV-04-G VR.テムジン

パラメータすべての値が高いレベルでバランスよくまとまった機体。安定性の良さとビームソードによる接近戦の強さが魅力だ。銃撃戦になっても弱くはない。

HBV-05-E VR.ライデン

火力と装甲に重点をおいて設計された機体。特に背装武器のレーザー砲はすべての機体の中で最強の破壊力をもつ。だが、その巨体ゆえに機動力はやや低い。

SRV-14-A VR.フェイ イェン

どこかで見たような女性の姿をしたバーチャロイド。機動能力の高さも魅力だが、傷つけば傷つくほど強力になるハート型ビームがイカス。相手はこれでメロメロ!?

ライブモニターが熱い！

JAMMAショーでは「ライブモニター」での中継が盛り上がっていた。これはゲーム画面とはまったく別の客観的視点からバーチャロイド達のバトルを観戦できるというもの。次々と変わるカメラアングルから写し出される映像は、とにかく大迫力で手に汗ものだったぞ。主要なAMスポットには設置されるかもしれないぞ？

これがライブ用大型モニター。テレビ中継でも見るかのような大迫力だ。

MODEL2

セガ・マンクスTT(仮)

完成度―20%

●セガ●MODEL 2 基板●年内登場予定

JAMMAショーで初めてその姿を現したバイクレース。体感ゲームブームの予感が再び……!?

ついに画面も公開された！ 真の体感ゲームはここから始まる!!

MODEL 2のCG+久々の本格体感筐体というAM3研の新たな意欲作が、この「セガ・マンクスTT(仮)」だ。JAMMAショーでは、なんとトレーラーに筐体をズラリと並べて、そのベールを脱いだこの最新作は、サーキットとは違う起伏の多い公道コースを平均時速200キロ以上で走るスリルあふれるシチュエーションが舞台になっている。本格的体感バイクの乗り心地、ライダーの動きなど、もはやゲームとは思えないデキだ。また映像面は20%程度というから今後も期待できるぞ。

ショーで公開されたもののグラフィックは完全なプロトタイプだとのこと。ライダーやバイクのグラフィックは今後すべて描き直されるそうだ。スゴイ。

ゲームの舞台は、伝統の〝マン島TTレース〟。ド迫力の映像と筐体で再現される！

視点は2つある!?

視点はライダーの見えるバックビューとライダー視点の2つは決定している。これ以外のものが入る可能性ははたして!?

気になる筐体は？

「ハングオン」時代からさらなる大幅進化をとげ、ハンドルとボディの独立可動をモーターとスプリングの制御により実現。もちろんオンステップでも、操作可能だ。ショーでも注目度抜群だったぞ。

本当のバイク乗りも涙ものの体感筐体。まさにハングオン。

セガAM2研 Express Neo Vol.10

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

今月は以前から噂になっていた新型格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」の全貌に迫る他、多角的に検証して見せる「VF3」最新情報、アニメ版「VF」など気になる情報が連発。今月も必見だ！

「VF」の次は「FV」!? 新格闘「ファイティングバイパーズ」登場

キャラは全部で8人（上の写真はまだ開発途中版のもの）。喧嘩番長のバン、コスプレ娘のハニーなど注目キャラが続々登場するぞ。

AM2研から「バーチャファイター」とは違った、3D格闘ゲームが彗星のごとくデビューした！　その名は「ファイティングバイパーズ」。AM2研・鈴木裕部長の構想のもと、水面下で開発が進められていたこの最新作は、操作系こそ「バーチャファイター」と同じ3ボタン方式ではあるものの、派手な演出とスピード感、そしてひときわ目立つプレイヤーキャラの魅力により、「バーチャファイター」と並ぶもう1つの大型シリーズになる期待を予感させてくれる。登場するキャラクターは、スケボーファイターあり、喧嘩番長あり、コスプレ娘ありと、従来のAM2研作品とは大幅に違ったスタイルを確立。"リアルファイト"を追求する「バーチャファイター」とは違った魅力が満載の作品に仕上がっているぞ。要チェックだ！

軽快に入る連続技と目を引く演出

パンチ、キック、ガードの3ボタンシステムは、このゲームではさらに洗練され、一層扱いやすい操作性を実現している。鈴木部長曰く「VF」が2連符のリズムなら、これは3連符だという通り、「VF」以上にボタン連打やスティックさばきの連係技が軽快につながってくれるぞ。初心者にもOKだ。

各面の演出も非常に多彩。金網だけでなく、ロープ面やエレベーターも。

次々たたき込め！

「バーチャファイター」に比べ、技が次々とつながっていくのがこのゲームの特徴だ。ガンガン入れることのできる追い打ちと、それへの一発返し技「ガードアタック」の駆け引きが熱いぞ。

破壊されるアーマー！

各キャラが身につけている上下のアーマーは大技を受けると破壊される。ないと防御力が半減だ。

武器で殴れる！

「イメージ的には腕の延長線上の武器（鈴木部長談）」での攻撃もある。スケボーやギターで殴れ！

POINT 痛快！大技時の速攻リプレイ!!

開発中、鈴木部長の一言で導入されたというゲーム途中の速攻リプレイ。大技が決まると違うアングルでリプレイが3回連続で挿入されるぞ！

ガードアタックで相手のアーマーも破壊する強烈な一撃を！　その瞬間、いろんなアングルから瞬間リプレイが再現される。これは痛快だぞ。

POINT 金網フェンスが生む爽快な戦略

このゲームのウリが、壁に囲まれた空間での攻防だ。相手をフェンスめがけて投げつけ、連続で追い打ちをかける快感はやみつきになるぞ。

相手を壁にブン投げる瞬間が熱い！　ここからの追い打ちの駆け引き、ハマリ防止のガードアタックなど新たな展開が楽しい。よじ登りもあるぞ。

「このキャラにはデザイナーの執念を感じますね(笑)」と鈴木部長。この場で主人公が決まるハプニングも？

爽快なリズムと強烈なキャラクター性の追求！ AM2研の逆襲作(!?)制作秘話

JAMMAショーでは人気も赤丸急上昇だった「バイパーズ」。ハニーの稼働率はなんと9割以上！

8月のロケテスト、9月8日のマスコミ内覧会と、徐々にそのベールを脱いできた「ファイティングバイパーズ」だが、その真の姿はJAMMAショーで公開された最後のキャラにあった！ アイドルばりの容姿とちょっと気になる露出度……。最後まで秘密にされていたニューヒロイン"ハニー"を絡め、大幅にパワーアップした「バイパーズ」の全貌と魅力を鈴木裕部長&開発チーフの片岡氏に聞いたぞ!!

「VF」と並ぶもう1つの路線

本誌■まず先日のショーの感想を。

片岡■昨日見てきたショー会場もスゴかったですけど、一昨日の搬入の際もスゴかったんですよ。会場で電源入れたとたん、他のメーカーの人や係の人がドッと辺りを埋め尽くして、30分とか1時間とか離れないでずっとやってくれて。この時点で、もういけるなって思いましたね(笑)。

鈴木■とりあえず、ショーではいいゲームだと印象づけられたんじゃないでしょうか。僕らとしては、例えばSNKさんが同じ会社で「餓狼伝説」や「サムライスピリッツ」「龍虎の拳」といった、いろんなシリーズを同じような人気で普及させているのと同様に、この「ファイティングバイパーズ」も「バーチャファイター」と並ぶ人気シリーズに位置づけられるようにしたいですね。

本誌■この作品の企画の始まりというのは？

片岡■1年ぐらい前、別の仕事で海外出張に行っていた時に、いきなり鈴木部長から国際電話があって「お前、格闘やってくれ」って(笑)。

鈴木■基本的なコンセプトは僕が出して、後は彼らに任せて進めていたんですが、もともとのコンセプトは、ロボットではなく、あくまで人間。ただし、サイボーグのレベルまではOK。基本的には武器も使わないんだけど、手の延長線上のものならある程度はいい。でも、「バーチャファイター」のようにリングアウトで「ハイ、終わり」っていうスポーツ的なものじゃなく、金網デスマッチのような純粋な格闘のイメージで、だんだんやられていくとアーマーがはずれていって、弱くなっていくのが目に見えてわかる。そんな感じですね。アーマーのイメージから、僕は最初「アメフトファイト」って呼んでいたんですけどね(笑)。

本誌■昨日のショーで見て、驚いたのが赤いフリルの女の子なんですが(笑)、普段は硬派なイメージの強いAM2研作品としては異色ですよね。

片岡■キャラクターはどれもだいぶ試行錯誤して作られているんですが、あのキャラ(ハニー)に関してはチーム内でも即OKでしたね(笑)。最近は巷にも"普通じゃない奴"っていますけど、このゲームのキャラ達は、どれもそういう"はみだし者"っていう連中なんですよ。主人公はいちおうトキオなんですが……。

鈴木■主人公っていうのは、結局ユーザーの人気の高いキャラになっていくんだから、あえてこちらから言わなくてもいいかもしれませんね。ただ、あの女の子は、ここまでいくと文句も言えないでしょう(笑)。中途半端にお色気的なウケを狙ってのものなら文句の言いようもあるんでしょうが、あそこまで力が入っていると、もう作ったデザイナーの執念を感じますよね(笑)。

本誌■「VF」と同じ操作系ですが、ちょっと感覚は違うようですが？

片岡■まず「VF」よりは、ボタン連打だけである程度連続技になるのが違いますね。それと2発目から3発目で、結構技に分岐がありますので、いろいろ試してほしいと思います。また"後ろK"や"後ろP"で出る「ガードアタック」は、一瞬ガードしてそこから返し技が入る反撃技でして、追い詰められた時や相手の連打攻撃への反撃に有効です。

鈴木■心理的に理にかなってますよね。追い詰められても偶然出やすい。

本誌■登場は年末だそうですが？

片岡■まだ70%程度の完成度なので、今後は技をもっと増やすのがメインですね。ぜひ期待しててください。(9月14日、AM2研にて収録)

片岡洋氏 「ファイティングバイパーズ」チーフ

「それいけココロジー」や「デザートタンク」に参加。今作のチーフが制作秘話を公開！

早くも人気沸騰！ 鮮烈な魅力を放つキャラ達は今から大注目だ！

それぞれのスタイルに応じたアーマーに身を固めた「VIPERS(バイパーズ)」と呼ばれるキャラ達。「バイパー」とは英語で「毒蛇」のことを指すとおり、正統派の「バーチャファイター」キャラとは対象的な、派手で斬新な姿を見せてくれる。"ジャニーズ系"の木村拓也ばりのナイスガイ「トキオ」や、お色気ムンムンのコスプレギャル「ハニー」らのデビューが待ち遠しい限りだ。年内の登場を待て！

▲グレース スケートのテクを生かした多彩な足技が強力。19歳のスケートクイーンだ。

▲ジェーン 海兵隊を志願しただけに腕力にモノを言わせるパンチが強い。18歳。女。

▲ピッキー スケボーを扱う最年少バイパー。相手の股間も抜けられる身軽さも。14歳。

▲バン 三代目"仁義衆派"を名乗る喧嘩番長。連続技はないが一発が強力。17歳。

▼ラクセル 自らのギターで相手を殴るハードなバトルロッカー。キックが強い18歳。

▼サンマン すべてが謎。数字の「3」をこよなく愛するのでサンマンらしい。?歳。

▲トキオ ついに出た(?)ジャニーズ系チーマー。回し蹴りコンボが魅力。16歳。

▲ハニー このゲームで最大の注目を集めるはずのコスプレ名物娘。本来の性格は内気だが、自作のラバードレスを着ると過激な美少女バイパーに変身する。相手の強力な打撃ではずれるアーマーとヒップアタックは目に毒だぞ(笑)。

AM2研 特別インタビュー

AM2研部長
鈴木 裕
YU SUZUKI

この日はサラやジャッキーの飲むお酒の設定の話や、ジャッキー愛用のナイフからビリヤードのキューに至るまでいろいろ見せてくれた部長。模様替えした部長室もお気に入りのよう。

盛り上がるアーケード新作……そして「VF3」と最新基板MODEL3

先月号では「VF3」の新キャラがデブッちょタイプの男と日本人女性の2人といった注目発言をしてくれた鈴木部長。今回は気になる続報はもちろん、MODEL3の話もしてもらったぞ。

今後もハイエンドなものを追求します

本誌■先月は、「バーチャファイター3」の新キャラのお話なども少々出たんですが、その後何か進展は？

鈴木■一応、デブっちょのキャラなんていうのも話しましたが、こちらはまだ変更の可能性もあるので、詳しいことは言えないんですよ。でも、今回はおなかの肉をちゃんと表現したいというのがあるので。太りすぎててうまくジャンプできないとか、技の効き具合も違うとか……。ジェフリーとはまた違ったタイプのキャラですね。イメージとしてはプロレスラーでいたアブドーラ・ザ・ブッチャーみたいな感じの人です。一番「3」らしさが出るのは、たぶん新キャラの日本人女性なんでしょうが、他のキャラ達もモーションしだいで、同じ1/60秒でも全然違うものができるんだと証明したいと思います。

本誌■今度開始されるアニメ版と新キャラに関係はありますか？

鈴木■アニメには、アキラの妹やおじいさんとかも出てきますが、基本的には関係ありません。僕はつい最近まで新キャラの日本人女性はアキラの妹だと思ってたんだけど、このあいだスタッフに「違いますよ！」って言われて（笑）。

本誌■「3」の登場は結局いつ頃に？

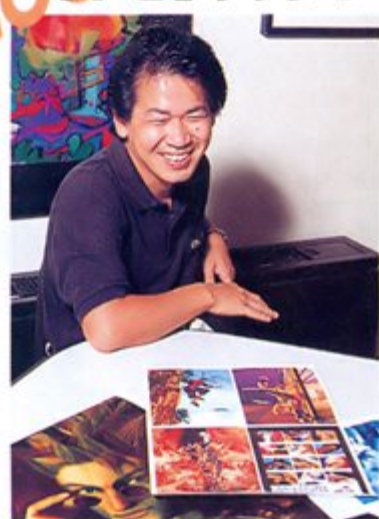
鈴木■「VF2」が下火にならないうちに出したいですね（笑）。ただ、サターン版がヒットしたら、また延びちゃいそうですけど（笑）。

本誌■ところで、今度の新作「ファイティングバイパーズ」では、MODEL2をちょっと改良したボードが使われているそうですが？

鈴木■基本的には大幅な変更はないのですが、一番違うのは処理速度が若干向上している点です。数値的にはポリゴンの表示能力なんかも上がっているんですが、要は同じ車でも馬力を上げていくようなマイナーチェンジがされているんです。ただ、サターンでは「バーチャファイター2」があそこまで、移植されてきてますので、アーケードのスタッフからすると、「サターンじゃ絶対できないものを」と頑張らないと（笑）。

本誌■MODEL3というお話もそろそろ出てくるんでしょうか？

鈴木■あまり詳しい話はできないんですが、「MODEL3はスゴイですよー」とだけは言えますよ。JAMMAショーでも、やはり"3D"が今後も重要なキーワードになってくると感じましたしね。MODEL3では現時点で最強の3D映像をお見せできると思います。もちろん、映像的に行きつくところまでくれば、結局はゲーム性で勝負となるんでしょうが、まずはMODEL3で作られるゲームには期待していただいていいと思いますよ。

見え隠れする「VF3」キャラ？

こちらは、取材中にサービスで（？）見せてもらったAM2研で製作中の「VF」キャラのカレンダー。全11キャラに続く最後の12月の絵柄には、よく見ると「VF3」の新キャラである日本人女性の目元だけがアップでさりげなく入れられていたぞ！　よーく見れば見える？

早くもサターンへの移植に期待！その可能性は？

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ

JAMMAショーで鮮烈なデビューを果たした「ファイティングバイパーズ」。ここまで魅力的なキャラを作り上げたのだから、当然サターンへの移植も気になるところ。これについて、鈴木裕部長からは「これは移植できるかできないかじゃなくて、やらなくちゃいけない感じですよね（笑）」との回答。アーケードへの登場はこれからだけど、早くもうれしい発言だね。まずはアーケード版の登場に期待だ。

左は上で鈴木部長が見ているカレンダー。10月下旬から発売されるぞ。

▼TOKIO

▼HONEY

キャラクター商品としても大成功を収めている「バーチャファイター」に続く大きな可能性を秘めた新作「ファイティングバイパーズ」。キャラクター達の魅力、新たな路線を築くゲーム性など、登場が期待されるぞ。

【SEGA CALENDEAR 1996 VIRTUA FIGHTER発売のお知らせ】上でも紹介しているAM2研制作の「バーチャファイター」カレンダーがセガの公式商品として発売されます。CGポートレートシリーズでも好評のイメージCGを全13枚で構成（※表紙含む）。値段は1,500円（予価）、監修は鈴木裕氏です。10月末頃よりサターンソフト販売店などで発売予定。来月はプレゼントにも用意するから要チェックだぞ。

アニメ版「バーチャファイター」にかける期待

いよいよ放映が始まる「バーチャファイター」のテレビアニメ。ファンから賛否も出そうなこの展開に秘められた戦略とは？　その姿に迫る。

黒川■今回のアニメ化は、合計7つ同時期に開始する連載漫画と連動しているんですが、1つの大きな目的は、いかにターゲットを広げるかというのがあるんですよ。「バーチャファイター」を支持してくれている層は、当然ゲームマニアであり、ゲームのプレイヤーなわけですが、今回はこれをさらに広げるというのが大きな目的なんです。テレビアニメが始まれば、小学生から中学生というターゲットが見えてきますし、例えば100万部出ている『週刊プレイボーイ』での漫画連載は、高校生から社会人といった従来以上の広いターゲットが浮かんでくるわけです。そして、最終的な目標は、そうして浮かんできた新しいターゲットをいかにサターン版の「VF2」につなげ、盛り上げるか、そしてそこで増えたユーザーを「VF3」にいかにつなげるかということなんです。この業界でも、よく〝メディアミックス〟という言葉が持ち出されますが、それが成功した例はほとんどないのが現状です。我々は、「バーチャファイター」という素材をベースに本当の意味での〝メディアミックス〟を実現したいと思っているんですよ。連載する漫画は、リアル路線あり、4コマあり、スーパーデフォルメありと様々ですし、アニメもファンの人からはイメージと違うというご意見も出るかとは思います。ただ、ゲーム中ではストイックな戦いを見せるキャラ達の等身大の姿の1つを見ることができると思います。広がり続ける「VF」ワールドに期待してください。

AM2研パブリシティマネージャー 黒川文雄

BURNING PUBLICIST

自らを「燃える広報マン（バーニングパブリシスト）」と名乗るAM2研の広報責任者。今回のアニメ化の水面下に進む大がかりな戦略と今後について、その明確なビジョンを語ってもらった。

第1話・ストーリー「八極拳の晶登場」

アメリカ国内にある中華街チャイナタウン。この街の一角にある小さな料理屋・満福。この店で「餃子50人前を1時間以内に食べれば、タダ」というチラシにつられ、晶が早喰いに挑戦しているところへ、黒服の虎燕館のメンバーに追われるパイ・チェンが飛び込んでくる。香港の本部に連れられそうになるパイを助けに晶は立ち上がるが……。

放映データ

●毎週月曜日18:30〜19:00●1995年10月9日(月)〜
●テレビ東京系列（※TVAのみ翌週水朝7:35〜）

各キャラの絡みは要チェックだぞ!?

ゲーム中の設定とは、イメージ的に5年ほど若い姿で登場する「VF」キャラ達。ゲームの設定とはパラレルワールド的な部分を持ちながらも、デュラルシステムに絡む、虎燕館とラファール家、そして戦いの中で徐々に描かれていく各キャラの想いと苦悩……。約半年・2クール（全24話）という放映予定の中で、初めて物語化された「VF」ワールドのストーリーには、きっと多くのユーザーが心をときめかすはずである。放映を見逃すな！

▶主人公アキラ
自由奔放、自然体に生きる若者。数々の武道大会で連戦連勝する中、空しさを覚え、以後大会から姿を消す。好奇心旺盛で大食漢。いつも見えていた「八つの星」が見えなくなったのを機に、あの星を再び見るために旅に出る。

▶サラ
デュラルシステムの開発者エヴァ・デュリックスに見込まれ、そのソフトのモデルとして拉致・監禁される。ペットのアレキサンダー（モモンガ）は重要な進行役と言える。晶との仲がちょっぴり気になる展開に？

◀影丸
代々忍びの者として、要人暗殺を手がけてきた家に生まれる。虎燕館からサラの誘拐を命じられるが、サラに心ひかれるようになる…。シリーズ中、晶のライバルの形に。

◀ラウ
近年中国武術界で急激に勢力を伸ばし、チャイニーズマフィアなどの裏世界でも勢力を伸ばしている虎燕館グループの始祖にして総帥。自分は山に籠り、修行をし、道場は弟子の劉師範代に任せきりでいるが……。

◀パイ
物語の第1話から登場。修行を第一に考え、危篤の母も見殺しにした父のラウを憎んでいる。ラウに、師範代の劉と無理矢理婚約させられそうになり、家を出る。純情で正義感が強い。徐々に晶を意識するように……？

バーチャファイター
Virtua Fighter

ちょっと宣伝…『アーケードゲームマガジン』創刊号好評発売中！

ここで少々宣伝を。『アーケードゲームマガジン』が9月30日に創刊、好評発売中です。アーケードゲームの単なる攻略だけでなく、その創り手とそのゲームが有する真の姿に迫ろうとする記事も豊富。まさに『サタマガ』の兄弟誌と実感していただける一冊です。従来のアーケードゲーム誌にない制作者の〝情熱〟を求める方にぜひオススメします。創刊号の表紙は、本誌でもおなじみのAM2研有井伸孝氏が担当。「VF2」から、AM2研の新作格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」へのプリュードを見事に演出しています。『サタマガ』編集部の隣で奮闘する編集スタッフ達には、我々も全面的に応援・サポートしています。みなさんどうぞご期待ください。

アーケードゲーム Magazine

この表紙が目印！

創刊号の表紙を飾るのは、本誌でもおなじみのAM2研・有井伸孝氏の力作。今度は同じ「バイパーズ」のハニーの登場に期待したいところ？

特製ポスターもついてるぞ

付録には特製ポスターとして同じく有井氏が制作した「ファイティングバイパーズ」ポスター（B2サイズ）が。要チェックだ。

　【「バーチャファイター」連載漫画予定】「週刊プレイボーイ」（9/5連載開始）、「小学三年生」（10/3連載開始）、「小学四年生」（10/3連載開始）、「小学五年生」（10/3連載開始）、「小学六年生」（10/3連載開始）、「別冊コロコロコミック」（11/13連載開始）、「週刊少年サンデー増刊号」（11/20連載開始）

AM2研協力短期集中連載！

バーチャファイター3への道

多くの困難を乗り越え、1993年の年末に完成を見た世界初の3次元格闘ゲーム「バーチャファイター」。1から2への進化の中で、ユーザーに浸透し、定着していった「VF」キャラとその独特の世界観はどのように作られ、「3」では何を目指すのか？　第2回は「キャラクター誕生への道」だ。

93年のJAMMAショー版にいたシヴァ。主人公を入れる際に稼働率（人気）の低さでボツに。

「VF」スタッフの手書きによる進化概略図。最後までアキラと主役争いをしていたタケシが対極にいるのがわかる。主役は結局オリジナリティと完成度の高さでアキラに。

最初のポリゴンキャラ〝レッドファイター〟から進化していった途中の姿。レースギャルの進化したタイプやジャッキー・チェン型のプロトタイプなどが見える。ラウは、初期の頃からもう形になってきていたのがわかる。

マーシャルアーツタイプ

約800ポリゴンのマーシャルアーツタイプキャラ。この後、よりモデリングが作り込まれ、ウルフに進化していく。

ジャッキー・チェンタイプ

当初から試験用に作られていたというジャッキー・チェンタイプのキャラ。約900ポリゴン。これはそのままジャッキーへ。

「VF」ワールドの確立へ……

「はたしてリアルタイムのCGでキャラが動かせるのかどうか？」……そんな出発点から始まった「バーチャファイター」の企画だが、そのキャラクター作りは、かなりの試行錯誤が繰り返された末、現在の姿に至っている。もともと「V.R.」のレースギャルが原型というサラ、そしてジャッキー・チェンやブルース・リータイプのキャラ、マーシャル・アーツ使いの巨漢タイプなどのプロトタイプモデルがモーションの試験用に作られ、各キャラクターから、同時進行でさらにさまざまなキャラクター案が作られていった。

「当時の鈴木裕部長は、この時すでに『ゆくゆくは映画化も考えているから、キャラクター作りはしっかり練っておくように』と言っていました（AM2研パブリシティセクション・中島靖文氏）」という証言が示すとおり、「バーチャファイター1」の制作過程には、非常に多くのボツキャラ達が存在する。特に主人公キャラの選定は、完成予定の1カ月前まで決まらなかったというほど困難を極めた。

「プレイヤーキャラが全部で8人でいくこと、そのうち女性キャラは2人にすることなどは、開発の早い段階から決まっていきました。特にレースギャルの発展形であったサラに対し、もう少しかわいいめのキャラを作ろうということで、パイの原型ができていったんです。ただ、JAMMAショー（※'93年8月）の後になって、当時ジャッキーが主役だったのを鈴木部長が『やっぱり主役は日本人だろう』ということになりまして（笑）、ケンジやタケシ、アキラといったキャラが作られていったんです（AM2研「VF」設定担当・塚本学氏）」。結局、主人公キャラは、モデリングのデキの良さと、CGとしての実験の部分（ハチマキや腰帯を揺らすなど）も兼ねたアキラが本採用されることになる。

一方、今でこそ定着している「VF」の世界観も、「1」の完成直前まで試行錯誤が重ねられ、その確立までかなりの苦労をしていることがうかがえる。最終ボス・デュラル（※当時の名はシルバーアーマー）の後に控える赤蠍3闘士とコルスコル3兄弟。この設定も結局、完成直前まで生きていたものの、オリジナリティの問題（※要は「ストII」の四天王と感覚的に似ている）で、直前になってボツになっている。ここでの6人のボスの設定は、「2」の時に発表される「J6（ジャッジメントシックス）」の設定へと昇華するわけだが、このへんの設定は、「1」の登場後に、ユーザーの反応も取り込みつつ、徐々に確立していったという。『「VF3」の設定もそろそろ作り始めていますが、『2』の優勝者の決定もこれからですね（AM2研・塚本氏）』。「3」へのドラマ作りは、もうすでに始まっているのだ……。（つづく）

開発中盤までいた柔道家タイプのキャラ。見た目の差別の困難さでボツに。

主人公となりえるキャラとして作られたケンジ。扱う拳法は未確定だった。

【龍昇寺 猛】最後まで晶と主役の座を争ったが、アーケード投入1～2カ月前には左下のマジト、ジェフリーとともに中ボス「赤蠍3闘士」として残っていた。この時の設定は晶の兄弟子で、邪心を持ったため破門され、自ら「八殺拳」を編み出したというものであった。

1と2でボツになった キャラクターと設定の数々……

「『1』のROMには少なくとも6体のボツキャラが入っている（'94年11月11日、新四天王インタビュー）」「『2』の新キャラは、当初4キャラにしようという案もあった（'94年8月14日、鈴木裕インタビュー）」など数々の証言のある「VF」幻のキャラとは？　ここから「VF3」の新キャラの姿も見えてくるぞ。

コルスコル3兄弟

【レッカ・コルスコル】「1」の完成直前までは〝レッドスコーピオン〟という設定が〝J6（ジャッジメントシックス／※「VF」世界の悪の組織の正式名称）〟の代わりに存在していた。左のキャラはその首領。

【スコア・コルスコル】悪の大科学者だった父のソサリエフ・コルスコル（前首領）を超える頭脳の持ち主という設定のキャラ。人造人間の最高傑作として、シルバーアーマー（※現デュラル）を作った。

【イオン・コルスコル】上のスコアとは双子で弟にあたる。力自慢のパワーファイターという設定のキャラ。「北斗の拳」風のデザインは、ほぼ完成品に近いものだったそうだが、最終的にすべてボツに。

赤蠍3闘士

【マジト・アブ・ドゥル】「1」のロケテストやJAMMAショー（'93年8月）では、〝シヴァ〟の名で出ていたキャラだが、開発の終盤の時点では、上の名前で中ボス的設定で収録されていた。最終的には、他同様ボツに。

【ジェフリー・バックマン】元軍人であり、サラを洗脳し、組織の戦士として訓練した人物という設定のキャラ。この他にもさまざまな軍事戦略を企て担当する幹部。名前の由来はAM2研のジェフリー氏。最終的にボツに。

グレイシー柔術とカポエラ

「VF」設定担当塚本氏のファイルにあった「2」の新キャラのラフ案。当時注目を集めていたグレイシー柔術も候補の1人にいたのが見える。結局技の派手さに欠ける、極めた関節を自らはずすのはおかしいなどからボツに。

同じく発掘されたラフ。リオンとカポエラ使い。当初は若いキャラの案もあった酔拳使いが82歳の舜に決定したため、リオンは最年少の設定に変わった。カポエラ使いは多彩で躍動感のある足の動きが候補の理由だった。

バーチャファイター3への証言

「CGポートレート」のキャラは「VF3」のキャラ!?

着々と仕上がってきている各キャラの新作CGを前に、その内容と気になる「VF3」のキャラなどについていろいろ語ってくれたぞ。

いよいよ発売が開始される「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。好評発売中のイメージボーカルアルバム「ダンシングシャドウズ」のテーマ曲をバックに、各キャラの新作CGが30〜40点以上も収録されているこの作品には、じつは「VF3」のキャラもイメージ的にチラホラ見え隠れしているという。そこで今回は現在作業中の「VF3」のデザインを担当しているAM2研の伊崎氏に、CG集の見どころと「VF3」との関係などを聞いてみたぞ。

伊崎■今回のCGポートレートシリーズには、約5名のスタッフが専属であたっているのですが、横では「VF3」のデザインチームが作業をしてまして、お互いに技術交流やモデリングの貸し借りが結構行われているんですよ。実質的には現在はどちらも別プロジェクトとして動いていますが、それぞれ大きな影響があるのも確かですね。特に現在は、「VF3」のキャラのモデリングも上がってきているところですので、そういう意味で、CGポートレートシリーズのキャラに今後は「VF3」の雰囲気がだいぶ出てくるはずです。早めに進行していたジャッキー、サラ編ではまださほど強く影響は出ていませんが、11月発売のパイ編やアキラ編以降は、かなり「VF3」の雰囲気が出てくるはずです。もちろん、そこで収録されたものが、イコール「VF3」のキャラというわけではなく、あくまで雰囲気という点においてですが。

今回のシリーズは、サラ、ジャッキー編がややシリアス路線でしたので、例えば舜編などでは笑える演出や遊びの雰囲気も出してみたいですね。我々スタッフも採算は度外視してファンの皆さんに納得していただけるよう、どのキャラにも全力で臨んでいます。ちなみに、「VF3」のキャラは、見た目だけでもかなりグレードが高いものになっているのですが、これにソフト的なものが付加されれば、非常にインパクトを与えられるはずです。まずは全キャラのCG集を見ながら、「VF3」も期待しててほしいですね。

当初予定していたものよりも力が入りすぎてしまい、なんと40カット以上の新作CGができてしまったというジャッキー編。作品全体のテーマは「ジャッキーの1日」とスタッフが言うとおり、朝家を出て、車に乗って街へ駆り出し、最後はバーに寄って家に帰ってくるという内容になっている。ちなみに、本当に実在する人物かと身震いするような仕上がりを見せている右のジャッキーの髪のCGは、最近開発されたソフトを使用したもので、ツール上ではなんと髪を動かすことにも成功しているという。「『VF3』のジャッキーは、これに似たものを想像していていい（伊崎氏）」というだけに期待は高まるばかりだ。今後要望次第では2作目、3作目も出るかもしれないぞ。

One day of Jacky Bryant

Fascination as lady Sarah Bryant

10/13いよいよ第1弾 ジャッキー・サラ編発売

イメージボーカルアルバムのタイトルにも選ばれたほど、第一印象のインパクトが強いサラのテーマ曲「ダンシングシャドウ」。これをバックにして展開されるサラ編の新作CGのテーマは、本来のサラが持つ“女性としての魅力”とのことだ。ジャッキー編のように時間軸で見ていくパターンとは違い、一瞬のシャッターチャンスでキャラクターの魅力を引き出しているCGが多いのが印象的だ。ゲーム中の設定自体が、洗脳されやや暗い表情がつきまとうキャラだけに、明るく魅力的な表情を見せてくれる、すがすがしいものに仕上がっている。やや肌の露出の多いビジュアルが目につくが、男性ファンも女性ファンも思わず見とれてしまう内容と言えよう。

バーチャファイターCG ポートレートシリーズ

November is……

11/8 ON SALE

10月13日発売のジャッキー、サラ編に続き、毎月2タイトルずつ発売されていくこのシリーズ。今後のパイ、アキラ編以降は「さらに『VF3』の雰囲気がプンプンしている（ディレクター・中村隆之氏談）」という通り、徐々に「VF3」のモデリングキャラがさりげなく導入されるようになるそうだ。5キャラ分購入して、デュラル編（非売品・5万名）を狙うのもいいが、「VF3」が早く知りたい人は全部買いだぞ！

パイのCGポートレートのコンセプトは「帰宅」。内容はほぼゲームの設定と現在進行形のものだが、サラに比べると、もっと素朴なものが多く、舞台も都会ではなく中国中部の田舎風の場面が多い。普段は見れないパイの私生活が見れるぞ。

Akira Yuki

晶編のCGのテーマは「旅」。各地を放浪し、さまざまな出会いをする晶が描かれる予定だ。まだ上のCGは調整中のものだが、ここでは技の連続カットという新しい見せ方も取り入れられている。「VF3」の姿も如実に？

いよいよ登場!「バーチャコップ2」

ついに最後の戦いへと向かうレイジとスマーティー。もちろん、キャラの組み合わせではジャネットも登場する。

FILE 3.
地下鉄テロを阻止せよ！

JAMMAショーで一般公開され、9月下旬からアーケードでも稼働を始めたAM2研の最新作「バーチャコップ2」。今月は、上級者用エキスパート面こと地下鉄戦の見どころを紹介しよう。スリルあふれる舞台と、スピーディーな展開が魅力のこのステージ。キミはついてこれるか？

JAMMAショーでは大きな通路を前にメガロ筐体がズラッと並んだ"バーチャコップ2"のコーナー。幅広いユーザーに盛況だったぞ。

最終ステージ3は地下鉄から敵要塞内部へ!

EXPERT

ステージ3（上級ステージ）は、入り組んだ地下鉄車両内での銃撃戦に始まり、秘密の地下通路を通って一挙に敵本拠地へ乗り込む構成となっている。揺れる車内での難易度の高い射撃、超遠距離からライフルで狙ってくる敵を倒す場面など、ここまでのステージ以上にテクニックを必要とされるぞ。そして最後には…。

揺れる車内では椅子の陰から敵が。常に揺れているため、狙いがつけにくい！

車内の敵を一掃したら、今度はそろそろ外に。車両の描写もリアル。

いきなり襲ってくる武装ヘリ。やっつけないと、しつこく迫ってくるぞ。

一気に敵本拠へ！

地下鉄を降りて秘密の通路を進むといきなり敵基地へ。

非常に遠距離の敵にサイトのロックが。狙撃兵に狙われているようだ。正確な腕が試される！

車両の上部に潜む敵。よく狙わないと、外しやすいぞ。

地下鉄入り口から駆け降りたコップ達を待ち受ける敵。迷路のような通路に惑わされるな。

地下鉄ホームにまでザコが出迎えてくれる。柱の陰には、複数の敵が待ちかまえているぞ。

トンネルを出ると、一瞬美しい景色が目の前に広がる。だが、落ちつく間もなく何やら不審な物音が遠くから……。

基地内を突き進んで行った末、その姿を見せる超巨大な飛行船。はたしてこれは、いったい何なのか？ そして、レイジとスマーティー、ジャネットらを待つ、本当の敵とは？ 最後の戦いの結末とボスの正体はキミの手で見てくれ。

AM2研特別プレゼント!

AM R&D DEPT.#2

毎月お楽しみのAM2研からの特別プレゼント。今回は「バーチャコップ2」の登場を記念して作られた非売品のプレミアグッズの他、海外で販売が開始された珍しいLCDゲームをプレゼントだ。いつも競争率は高いけど、その価値あり。

バーチャコップ2ワッペン

5名

刺繍でていねいに作られている「バーチャコップ2」のワッペン。スタジャンにつけるも良し、コスプレ用に使うも良し(?)。

バーチャコップ2ブルゾン

3名

バーチャコップ達も愛用の(?)特製ウインドブレーカー。写真だとわかりにくいが、裾も長いので雨ガッパにもOKだ。

「デイトナUSA」VRT-X

1名

日本では売っていないアメリカ製のLCDゲーム。なんとライトつきで暗くても遊べる優れもの。視点変更もあるぞ。

バーチャファイターLCD

1名

こちらは「バーチャファイター」のLCDゲーム。投げ技、必殺技もボタン一発で出せるのがイカス(笑)。乾電池で可動。

【『ポリゴンジャンキー３』開催決定のお知らせ】前回、前々回と好評を博したイベントがまたまた帰ってくる。全バーチャシリーズや最新作、そしてnew「VIRTUA FIGHTER？」などがフリープレイ。場所は渋谷ON-AIR EAST。開催日時は'95年12月26日(火)15:00～30:00。前売り（3,000円）、当日（3,500円）。10月28日よりチケットぴあにて発売開始。こちらも要チェック！

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

みんなからの質問にAM2研スタッフが回答をしてくれる「バーチャサーフ」公式出張局。今月も驚愕の事実が飛び出すぞ!?

「VF」キャラでサッカー？&ウルフのモデルは？

●「ダンシングシャドウズ」の中の数曲をカラオケで唄いたいのでプロローグ21に入れてもらえないでしょうか？（埼玉県県・佐藤清彦・20歳）
AM2研■カラオケは交渉中ですよ。
●「VF」イメージCGのタペストリーなどといったバーチャグッズの通信販売はしないのでしょうか？（福島県・櫛田美穂）
AM2研■今出ているタペストリー（写真下）はUFOキャッチャー用のプライズですので、現在のところ通信販売の予定はありません。でも、今後はネットワーク通信を使った、オンラインショッピング等も実現していきたいと考えています。
●「VF3」に向けてのイメージCGなどを本にして、画集みたいな感じで出版してほしい。（千葉県・永田次郎）
AM2研■これは、ぜひ実現したいですね。ソフトバンクさんでいかがでしょうか？
編集部■前向きに検討中です（笑）。
●対戦台のデモ画面なんですけど、どーせポリゴンを使用しているなら1P側、2P側でカメラのアングルが違うデモにしてほしいのですが。（愛知県・杉田弘）
AM2研■これは、よくいただく質問なんですが、対戦台というのは、じつはゲームボード（MODEL2基板）が1枚しか入ってないんですよ。アーケードの「デイトナUSA」の場合は各席ごとにゲームボードが1枚ずつ入っていて、ボード間で通信してるんですが……。もちろんVFシリーズもボードを2枚使って本当の通信にすることも、不可能ではないですが、当然コストも2倍になりますので、現実的にはどうかな〜というとこです。
●「バーチャストライカー」でFC SEGAを倒すとFC VFという「VF2」のキャラにデュラルをプラスしたチームを出してほしい。（埼玉県・田中彰）
AM2研■キャラクターが22人揃えば、VFキャラのサッカーゲームや野球ゲームを作ってみたいなーと鈴木部長も言ってますので、これは意外と実現するかもしれませんね。MODEL2のボード性能では22人のVFキャラをそのまま出すことはチョット無理ですけど……。
●ウルフのモデルとなったプロレスラーはだれですか。（千葉県・成田彰）
AM2研■特定のモデルというのはいませんが、「VF」開発時には岡安（サターン版「VF2」チーフ）と塚本（新四天王アキラ）が毎日朝から晩まで、いろんなプロレスビデオを見続けていました。特に岡安はプロレスマニアなので、開発初期の「VF」はプロレス技が多すぎて、鈴木部長に「もっとバランスよくしろ」と怒られたこともあります。余談ですがアキラは格闘家の佐竹さんがモデルだという説も部内には多いですね。

プライズ用なのが残念。希望が多ければもしかして？

このキャラ達が全部「VF」キャラになったらスゴイよね。ヒット確実？

結局モデル不在のウルフ。みんなはどう思ってました？

今月のサターン版名人

今月はついにサラの名人が誕生／残りはウルフ、ジェフリー、パイのみだ。先着者のみ貴重品を送るぞ。

これが特製認定証だ！

サターン版「VF」名人認定者に送られる認定証が上のものだ（これに鈴木裕氏のサインが入るぞ）。遅れている認定者への発送はもう少し待っててね。

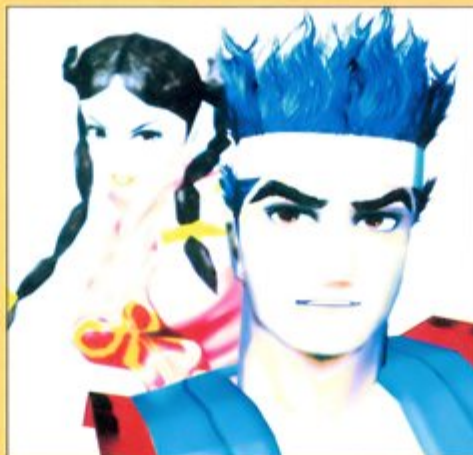
神奈川県・窪田悟くん

サラ・ブライアント
（クリアタイム）2′18″16
（技術点）200pts
（総合評価）931pts

サターン版で初めてアキラの名人を出した濱田くんが、ついにサラも／ 続け!!

今月の表紙

アキラ&パイ

前号では、ブライアント兄弟のポスターで頑張ってもらった有井氏。今月は、9月号のリオンに続いて、「バーチャファイター2」のキャラを題材にした表紙を作ってもらった。非常に目立つ見事な逸品に対しての制作コメントだ。「今月はアキラとパイです。CGポートレートも発売になり、テレビアニメーションのほうも始まるということで、2人を選びました。今月もこれまでの2人のイメージを少し変えた形で表現してみました（AM2研・有井伸孝）」

最近アキラの表紙を作ってほしいという読者のみんなからの要望が多いのを伝え、作ってもらった今回の作品。独特のタッチとかすかに微笑むアキラが印象的だ。

ハガキ募集！

AM2研と『サタマガ』編集部共同制作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

採用者から抽選で特製Tシャツ＋αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

AM2研ギャラリー

最近ちょっと他のネタが充実しててお休みがちなこのコーナー。新キャラのイメージイラストも募集中？

◀埼玉県・川原千夜

キレるタッチの影丸。アニメではかなり活躍しそうで期待ですよ？

◀兵庫県・とらまる(16)

毎度感心させられるとらまるさん。でもサラがちょっとアレみたい…。

◀新潟県・H・M

最近一番多いのがアキラのイラスト。この顔に負けて採用です。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」係まで送ってね。また、プレゼントへの応募も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってね。

発売前テストプレイ
セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

今月は先月に続いて、ソフトが大豊作。このまま年末までラッシュ状態が続いていきそうだね。来月からは、いよいよソフトレビューも、月2回対応予定だ。自分に合ったソフトを狙おう！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員 ●鈴木あつこ ●柳田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●みにぃ小梅

こんにちわー／ わがままゲーマーの、みにぃ小梅と申します。ついつい辛口の点数をつけてしまいますが、どうぞごひいきにしてくださいませ。（みにぃ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員 ●渋谷洋一 ●作山軍曹 ●ロンドン小林 ●居酒屋カゲ ●ガイア佐伯

オリャリャーッ／ 暴れん坊じゃーっ／ 誰じゃぁ前から暴れとる言うたんはっ／ 貴様か／ 貴様かぁーっ／ 今月も俺らは厳しく評価じゃっ／ ハァハァ（作山）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員 ●浜町ハマー ●TETSU ●綱島不二屋 ●公田はるか ●高坂亮一／他

この本が出る頃には「ファンタシースター」のCDブックが出てるはず。ファンの人にはぜひ聞いてほしいな。追って発売される設定資料集もよろしく／（高坂）

↓発売予定ソフト（10月8日～11月7日）

信長の野望・天翔記

発売中（9月29日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 7.33

●光栄
●9,800円（全年齢対象）
●SLG（歴史シミュレーション）
●バックアップ（1コ）
●1～8人用（対戦）

シリーズ最新作初移植
「信長の野望」シリーズ最新作が、家庭用ハード初移植で登場。全国制覇を目指せ。

実写取込みムービーで、雰囲気が盛り上がる。

難しく考えないでね

光栄さんのゲームはお堅くて…なんて思っている人は多いのでは？何をすればいいのか最初は戸惑ってしまうかもしれないけど、コマンドや流れを覚えてしまえば結構遊べるし、数多いコマンドもHELPモードで詳しく教えてくれるので、問題ないし。ただ、戦争がちょっと長すぎて、あまり緊迫感が長続きしないのよね。その他はコマンドを実行した時に入る実写のデモがドラマのようでイイ感じだし、今までの信長シリーズより取り組みやすいハズ。最新作がいの一番に遊べるんだから、あなたもおひとついかがです？（あつこ）

7

初心者向けのものがほしい？

「三國志」に続いての光栄の定番作だ。内容的にはパソコン版とほとんど変わらず、細かいところまでよく作られていると思う。スピードもなかなかで、もっと早く出ていればパソコンなんていらないって言わせるだけのパワーはあると思う。操作性もよく研究されており、方向ボタンをうまく使ったオペレーションはあいかわらず快適だ。ただし、これだけの膨大な内容はシミュレーション初心者には、ややとっつきにくいだろうが、まずは「天翔記」ができるだけ、サターンユーザーは幸せでしょ。PSにはないし。（佐伯）

8

移植度だけは100点に近い

パソコン版をキッチリ移植してある。武将との会見が変更されているが、あまり使わないコマンドだったから特に問題はないだろう。サターン版ならではの機能では、ムービーを使った演出や、CDから直接流れるBGMが雰囲気を効果的に盛り上げている。武将ファイルも、データベース的な使い方ができて結構面白い。CPUの思考時間は一部のパソコンより速いが、読み込み回数が多いのでストレスを感じる。特に、操作する城を変更する時に読み込みが入ることがあるのは気になる。全体的なデキはいいだけに残念だ。（ハマー）

7

ゲームの鉄人 THE上海

10月13日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

●サンソフト
●6,800円（全年齢対象）
●PUZ（組み合わせパズル）
●バックアップ（1コ）
●1人用●マウス対応

5つのモードで新登場
パズルの定番「上海」が5つのモードで新登場。ゲーム面数も多く全200面というのも。

中国全土を旅するストーリーモードもあるぞ。

3つ楽しめても……

「上海」「龍龍」「紫禁城」の3つが楽しめる。確かにそりゃそうなんだけど、逆に言えばその3つとも知らないとストーリーモードはクリアできないってのもねぇ。しかもこのストーリーってかなり強引。龍に興味を持った学生なんてのには、ザブトン1枚だ／ 各ゲームは個別でもプレイできるが、「上海」は面が12個しかないのに比べ、「紫禁城」は200面。これでゲームタイトルは「上海」なんだからJAROが黙ってないのでは（笑）……。ま、「紫禁城」のファンの方にはおススメですか。グラフィックが地味なのは残念ね。（かおり）

6

パズルだよ全員集合？

要は、麻雀牌を使ったパズルゲームを集めた感じ。ゲーム自体は簡単なルールでとっつきやすいし、難易度も選べるので万人向けでしょう。また、処理速度もまあまあだし、問題がたくさんあるので、末長くプレイしたい人には、オススメ。でも、グラフィックがファミコン並みに地味だとか、解いた時のうれしさがイマイチなのは、ファンとしては物足りないところ。流行語（？）の「鉄人」をつけたモードも、ちょっと安直。操作性もピタリとこないのが気になる感じかも。やっぱ「上海」をもう少し入れてほしかったね。（佐伯）

5

ソリテア（1人遊び）が好きなら

上海、テトリス、ピンボールって、やりたい時に気軽にできるゲームの代表選手ですが、こちらもストレス解消、いっときの時間つぶしには最適の"暇つぶし"ソフトとして役に立ってくれる1本です。やりがいのある（全然進めない？）ストーリープレイに、ランダムシャッフルの鉄人モード。基本の上海に加え、龍龍や、なんと200面の紫禁城まで入ってお買い得。どうせなら業務用の「牌砦（とりで）」も入ってれば完璧だったのに……。それはさておき、同一面同種牌＝連鎖牌が攻略の鍵。これは結構難しいですぞ。（綱島）

7

⬇発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

X JAPAN Virtual Shock 001

10月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

- セガ
- 6,800円(全年齢対象)
- ETC(ミュージック・エンタテイメントソフト)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

昨年の興奮を再現！

あの「X JAPAN」がサターン上陸。カメラマンとなり探索、迫力のライブを見よ。

自分でライブビデオを作成することもできる。

女性ユーザーズ：貴重な映像がギッシリ！

やっぱりと思われるかもしれませんがXファンです。待ちに待った1本でしたが、う……ツライ。ターゲットはハイローラーズ？ってくらい。ゲームに慣れていないXファンのお姉サマにはかなりヘビーな難易度かも。簡単なマップやフローチャートを作りながら進まないとキツイでしょう。気になるグラフィックは、ゲームソフトとして考えれば十分鑑賞に耐えうるレベルですが、ビジュアル超重視のXファンにはイマ一歩かな。サターンソフトのみの新曲とかも欲しかったし。でも第2弾も熱烈希望します。(ようこ)

6

ハイローラーズ：ファンなら間違いなく買い？

Xの昨年暮れに行われたコンサート、「白い夜」の模様を克明に再現したゲーム(？)だ。このソフトの特筆すべき点は、Xのメンバーのコンサートの裏側がのぞけたり、自分の好きなメンバーのプレイを、コンサートの最初から最後まで見とれていることができるという点にある。YOSHIKIが見たいならYOSHIKIばかりを眺めている、といった楽しみ方ができるのだ。細かい部分では、ギターソロが差し替わっていたり、ファン心をくすぐる仕掛けがいろいろあるので要チェックだ。ファンならサターン込みで買う？(佐伯)

6

ゲストライターズ：シリーズ化する価値あり

まず、X JAPANの版権をとったこと自体すごいことだと思うな。中身は、Macやウインドウズで出てるデビッド・ボウイやボブ・ディランなんかのマルチメディアソフトみたいなもんだと思ったら、意外とゲームっぽい。その分、東京ドームの中をさんざん移動しなければ、肝心の映像が見られず欲求不満が貯まるが、時間をかければ、ファンでなくてもコンサート内幕が味わえて、楽しめるかも。欲をいえばデータベース的なモードもほしかったが、今後のサターンソフトのジャンル的な広がりを期待して＋1点！(うーず)

7

サンダーストーム＆ロードブラスター

10月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.0

- エクゼコ
- 6,800円(全年齢対象/2枚組)
- ACT(ムービーアクション)
- 制限コンティニュー制
- 1人用

往年のLD名作を完全移植

ゲームセンターで人気だったLDゲームがサターンで復活。オトクな2本カップリング。

素早いパッド操作が決め手。懐かしさ満点。

女性ユーザーズ：当時の雰囲気を損なわず改善

当時のアーケードでは数多くの名作が活躍していたLDゲーム。CD-ROMという最適のメディアを得た今、どしどし復刻してほしいもの。さて、このタイトルはメガCDへの移植も記憶に新しいが、基本的に違いはない。ただ、当時の映像をそのまま生かしつつ、さりげなくコマンドが見やすくなっていたり、音が聞きやすくなっていたりというサターンモードは○。ちっとも雰囲気を損なうことなく、遊びやすく改善されている。カップリングの2枚組で、このお値段もうれしい。アニメの主人公気分が味わえる1本だ。(櫛田)

6

ハイローラーズ：ここここ、これだーッ!!

「よくぞやってくれた!!」と俺は言いたい。書いてるが。どっちも中学生だった頃、それこそ麻薬のようにハマったゲームなんだよな。鳥肌が立つほどナイスなBGM、息をもつかせぬ展開の速さ、ステージクリアした時の妙な静寂(せいじゃく)……。気がつけば口は半開き。なにもかも当時のままだ。クソ細かいカスタマイズ機能もチリバツ。ただし、ムービー取り込みのせいで画質と動きが微妙に悪くなっているあたりは、無念極まりなしだな。私情込みで点数をつけるなら、限りなく9に近い8。好き嫌いはあると思うが。(居酒屋)

8

ゲストライターズ：既に時代は新時代なのだが

十数年前のゲームを新世代機で出してどうなのかという気がする。この2つ、当時は新鮮さを如実に感じさせたゲームだったが、やはりそれはその当時のこと。今や、古くささしか感じないのは必然のことだろう。反射神経と記憶のみに頼ったゲームシステムが現代のユーザーにウケるかどうかは疑問だし、かといって懐かしさを求めるファンは既にメガCD版を持っていることだろう。2枚セットもいいが、単品でなおかつ安価(2,000円程度)なら買う気も起こるのだが……。苦労の見えるオプションの充実は泣かせる。(TETSU)

ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～

10月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 5.0

- ソネット・コンピュータエンタテイメント
- 6,800円(18歳以上・X指定)
- TAB(脱衣麻雀)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

淡く切ないときめきを？

カワイイ女のコ5人が登場する脱衣麻雀。相手によって色々なシチュエーションが。

負けてもフリーコンティニュー。最後まで見よう。

女性ユーザーズ：これってトキメキ？

思いきり動きまくるビジュアルシーンはスゴいと思います。さすが動画3,000枚。でも、絵柄がいまひとつで、あんまりうれしくないんだよね。デートモードのビジュアルが長すぎて、なかなか脱いでくれないのもちょっと……。麻雀部分の思考ももう一歩という感じで、こっちがなかなか勝てないのに、ゲーム序盤からダブルリーチとかで和がられちゃうと、やる気がなくなるわよね。何年か前の、典型的なアーケードの脱衣麻雀ってカンジかな？　麻雀そのものも、ビジュアル的にも、ちょっと物足りない感じ。(みにぃ)

5

ハイローラーズ：苦労と褒美が不平等ですな

ハクいスケが出てきて微笑ましい理由をこじつけつつ、脱衣麻雀へとなだれ込む。ありがちっす。対局のシステム自体は余分を切り捨てサクサク打てるし、わかりやすい。ところが、プレイヤーに勝たせまいとする意地悪さですべて台無し。理不尽な強さのギャル達にも閉口気味だ。さらに入力がなかった時の「早くしてよね」といった挑発的なセリフは、カラテパンチ200発級の怒りを覚えるぜ。とにかくギャルと乳首あたりが目当ての人なら、まあ買ってもいいとは思う。ただし、根気とカルシウムが必要かも。(居酒屋)

4

ゲストライターズ：作画が不安定でキャラも平坦

なんでも、サターン最後の〝オリジナル〟18禁脱衣麻雀だとか(※移植はまだ続くらしい？)。でも、スタッフの意気込みが空回りしている気がします。昨今の脱衣麻雀ゲームは、原画や作画監督の名を全面に出していますが、こちらはその点で、背景も寂しいし、ややキャラも魅力に欠けます。でも、セルアニメ並みのデータ量は立派。相手を0点にしたら脱ぎ、合計6段階の脱衣アニメが鑑賞可能ですが、難易度は高いので結構プレイにはてこずります。制服火星似の(声は同じ)桐月弥生嬢がいるので1点オマケ(笑)。(網島)

6

⬇発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

キング・オブ・ボクシング

10月20日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 7.0

- ●ビクターエンタテインメント
- ●5,800円（全年齢対象）
- ●SPT（ボクシングシミュレーション）
- ●バックアップ（各選手1コ）
- ●1～2人用（対戦）

ポリゴンボクサー誕生
パソコンの名作『4Dボクシング』を大幅リメイク。自分のオリジナルキャラを作成可能。

デモアニメーションが特にカッコイイ。必見！

女性ユーザーズ：格闘ゲーマーお試しあれ

ボクシングゲームは基本的に格闘ゲームとは違うと思うんですが、これはかなり格闘ゲームライクですね。おかげで結構遊びやすかったです。間合を詰めたり開いたり、私でも思ったとおりのプレイができます。ただ、少々スピード感に欠けるので、歯がゆく感じる面もあるかも。まあ実際のボクシングもひっきりなしに打ち合っているわけじゃないから、その辺は現実的ってことで。今回は、男性だけでなく、女性ボクサーや変わりものもいて、結構楽しめるのもうれしいです。意外と気軽に遊べる1本です。（ようこ）

7

ハイローラーズ：見た目は地味だが秀作

ボクシングは、ポリゴンで表現する格好の題材だと思う。このゲームはそれを最大限に生かしており、立体的な攻撃がひと目でわかるようになっていてすごくいい。操作も基本は単純で、初心者から上級者まで無理なく遊べてベストだ。また、選手のポリゴンも、わざと（!?）シェーディングをしていないのがいい味になっている。女性ボクサーも作れるというのはスキモノっぽいが、これがかなり使いやすい。最初は女性を使って遊ぶといいぞ。システム的に新しい部分は少ないが、オーソドックスに遊べる秀作だ。（作山）

7

ゲストライターズ：隠しキャラは必見！

ポリゴンが少々粗いせいか、パッと見の印象は良くない。が、意外と遊びがいのある懐の深さを見せてくれる。ウリは1人用の〝育てるモード〟らしいが、どちらかというと対戦モードのほうが楽しめる。特に数人で集まってワイワイ騒ぐのには最適。ギャラリーがいたほうがやっぱり盛り上がる。1人用でクリアすると使える対戦用隠しキャラも、笑えるヤツが多くてなかなかナイスだ。ただ、操作感覚がいい意味でリアル志向のため、パンチを出すタイミングなどの〝クセ〟を把握するまで慣れが必要。全体的には○。（高坂）

7

バーチャルオープンテニス

10月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

- ●イマジニア
- ●7,800円（全年齢対象）
- ●SPT（テニスシミュレーション）
- ●無限コンティニュー制
- ●1～4人用（対戦・協力）

初のテニスゲーム登場
サターン初のテニスゲームが3Dポリゴンで登場。トレーニングモードもついてます。

キャラは10人から選択。女性キャラはいない？

女性ユーザーズ：じっくりプレイしたい

これは意外とよくまとまった作りになっています。とかく複雑化しがちなスポーツものの中で、操作がシンプルなところもイイですね。選手の喜ぶ動きなども、モーションが結構細かく、こだわりを感じます。でも、プレイ時にはちょっと判定がシビアすぎる気がするのは少々残念。練習用のモードがついているのはいいけれど、練習を積まなきゃ楽しめない…というのはちょっと。もう少し操作性が良ければ良かったな。せっかくのリプレイも視点に変化がなく、ちょっとイマイチ。とっつきで損をしてる感じ。（みにぃ）

7

ハイローラーズ：とりあえずポリゴン

打ち方や動きはやたらとリアル。だが、リアルであるがために、操作感が落ちているのはダメっすな。動くたびに変な方向にフラついちゃってねぇ。ボールの位置はバウンドする地点のマークが出るからわかるけど、高さがまったくつかめん。いろんなところで思いどおりにならなくて、イライラするぜ。バーチャルというなら、画面奥にコートチェンジした時のやりづらさという、テニスゲーム最大の難点へ、なぜ挑戦しなかったのかーッ!!　まあ、そのへんが気にならなければ、かなり遊べます。善し悪し半々。（居酒屋）

5

ゲストライターズ：背景が宇宙なのは何故!?

意外なまでのスピードの速さに驚き。しかもダブルスもできる。テニスゲームとしての完成度は及第点だ。同シリーズのバレー同様、珍しモノ好きは買っても損はしないだろう。ただ、コートにパースがかかっているので、自分が向こう側になった時のプレイ感覚の違いに戸惑いを感じてしまう部分もある。そういう意味では一連のナムコのテニスよりもゲーム性は低いかもしれない。ちなみに、女子プレイヤーはいないのか？やっぱりテニスだから、みんなも女子がほしいはず。もしかして隠し要素とか？（TETSU）

7

プリンセスメーカー2

10月27日発売

使用サンプルの完成度 99%　難易度 普　平均点 8.0

- ●マイクロキャビン
- ●7,800円（全年齢対象）
- ●SLG（育成シミュレーション）
- ●バックアップ（2コ）
- ●1人用

絵も大幅パワーアップ
育成SLGの名作プリメが登場。娘を育てて、王妃を目指す。70以上の結末があるぞ。

実写取込みの映像が随所に用意されている。

女性ユーザーズ：愛をそそいで8年間

出ました、育てゲーの女王様が。パソコン版の移植とはいえ背景の取り込みや愛娘のしゃべりなどの改良面がいい味出してます。しかし、自分の食いぶちは自分で稼げというわけで、特に収穫祭で賞金を得られるようになるまではアルバイトオンリー状態になっちゃうのが苦しい。10歳のガキにバイト、なんか鬼養父の気分にさせられる。全体的なデキとしてはグラフィックもきれいだし処理速度も速いのでストレスなく遊べるはず。着替えさせまくったり、バカンスグラフィックを見まくるのもまた一興でしょう。（かおり）

8

ハイローラーズ：やってないならやれ！

イベントなどが発生するタイミングが似ているので、プレイ感覚はほぼパソコン版と同じ。ただ、画面切り替えが若干遅く、声も同じセリフを何度も聞かされるので、しまいにはイライラしてしまうのが唯一難点。気になる部分はそれぐらいで、それ以外はパソコン版からそれほど変わってはいない。改めて遊んでみると原作からの小さな違いが気になる程度。グラフィックに関しては、良くもなく悪くもなし。まぁ、パソコン版を遊んでいない人には、このデキで十分良いのではないか。遊ぶ価値はあるぞ。（作山）

7

ゲストライターズ：長く遊べる良質育成SLG！

パソコン版でも定評があった美しいグラフィックを一段とパワーアップさせた実写取り込みの背景と、赤井氏のかわいいキャラクターが見事にマッチングして「プリメ」マニアのオレも新しい感覚で十分楽しめた。また、声による演出も付加価値要素だけではなく、とっても感情移入がしやすくなっている。全年齢対象にしたためか、怪しい仕事を娘に強制できなくなったことと、セーブ箇所が2つしかないのがマニアとして少々残念かな。育成SLGが好きな人に限らずとも、秋の夜長を最高に満喫できる作品だ！（はるか）

9

↓発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

「占都物語」その I

10月27日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 普　平均点 5.0

- ●CRI
- ●5,800円（全年齢対象）
- ●ETC（占いソフト）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1人用

3大占いを収録

異なる3種類の方法が搭載された占いソフト。この他にもオマケがついている？

占う種類によってそれぞれ雰囲気が違うぞ。

女性ユーザーズ：もうちょっと本格的に

占いの好きな人がターゲットのソフトなんだよね、これって。でも、占いが好きな人って、この程度の内容じゃ満足できないような気がしちゃう（かくいう私がそう）。音声で聞くことしかできないデータがあったり、1種類の占いを終えるごとにタイトルに戻ったりと、もう少しユーザーフレンドリーなら良かったのに。タロット占いに関しては、カードとカードの関連がなさすぎて、かなり矛盾した結果しか出ないのも残念。イイって言われたり悪いって言われたりするし……。本格派という点ではもう一歩です。（みにぃ）

5

ハイローラーズ：気になるのは最初だけ

ゲームでないので、評価しかねるが、まぁ、操作性はイライラするモンでもない程度。占いのデータベースと考えればいいだろう。それにしても、姓名判断には笑った。いろんな人を試してみると、結構面白い。でも、すぐアキがくるな。タロットも、COM相手だと信憑性がないし。友達とガヤガヤやるにはいいが、それだけで終わってしまうのがツライ。でも子供の名づけなんかには使えるかも。ちなみにサターンを占ったら、よい名前だとさ。このゲーム名に「その I」とつけたのも占いによるというから笑える。（作山）

5

ゲストライターズ：わたしは〝八白土星〟でした

お年寄りのいる家庭でよく見かける白い表紙の本、あれがまるごと入ってます。確か九星開運暦とかいったかな？　本だと自分で検索しなくちゃならないけど、これは生年月日と名前を入れるだけでOK。確かに便利だけど、どんな人が買うのかな？　他にもタロット占いと姓名判断が入ってるけど、タロットは言ってることがあいまいだし、姓名判断は画数でしか見ていないし、とやや中途半端。まあ、パーティーグッズとしてならいいけど……。ただ、個人的には「X－DAY」とかを移植してくれたほうがウレシイな。（高坂）

5

アメリカ横断ウルトラクイズ

10月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

- ●ビクターエンタテインメント
- ●5,800円（全年齢対象）
- ●QIZ（面クリアクイズ）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1～4人用●マルチターミナル対応

アメリカに行きたいかぁ～

年に一度、恒例だったおなじみのTVクイズ番組をサターンで再現。1万問以上収録。

福沢アナもデモで登場するぞ。ファイヤー！

女性ユーザーズ：あの能勢くんを拝ませて！

問題数が多いのか同じ問題がそうそう出ないのがいい。反面、最初のウルトラドームを抜けるのが至難の技。データもほどほど入っているが、恒例の第1問を見せるんだったら答えも教えろって思っちゃう。敗者復活があるから仕方ないけど。その分機内ペーパーは50問と少なく、しかも1問6秒のペースだからTVよりもラク。趣向を凝らしているとは言っても、これはそもそも日テレの企画力だしなぁ。まあクイズの王道ということでクイズ通の方はどうぞ。でもせめて問題は福澤アナの声で盛り上げてほしかったな。（かおり）

ハイローラーズ：トメさんのほうが好き

内容とルールは同名のテレビ番組とほぼ同じ。1回落ちたらハイそれまでよ的なシビアさが、いいといえばいいのかもしれないな。問題も番組と同じものが使われており、数、種類、難しさとも高いレベルを誇る。ただ、これは普通の人から見れば難しすぎって感じだろう。次のチェックポイントへゴリゴリ進めると思ったら大間違いだ。そのうえ、何度もやり直すから時間がかかるんだよね。セーブしたところから再開できるけど、やっぱりテンポが悪くなるのは事実。でも、全体的な作りは丁寧で好感が持てる。（居酒屋）

ゲストライターズ：あまりに忠実すぎても……

TOWNSとかで出ていたやつの移植です。昔この番組を見ていた頃は、TVゲームにしたら面白いだろうなぁと思ってたけど、いざこうしてゲームになると、どうも楽しくない。そう、あのままゲームにするとシビアすぎるんだよね。それと、展開が機械的すぎて、あの熱い魂を感じないのだ。結局、かなりやったけどドームを出ることかなわず、果ててしまいました（笑）。まあ、各チェックポイントを個別に選択してプレイできるから、そこそこ雰囲気は味わえるけどね。ただ、1問ごとの読み込みとテンポの悪さは残念かな。（高坂）

ぷよぷよ通（2）

10月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●コンパイル
- ●4,800円（全年齢対象）
- ●PUZ（落ちものパズル）
- ●無限コンティニュー制
- ●1～2人用（対戦）

輪をかけて〝通〟で登場！

アーケードやMD、GGでも人気だった「通」を完全移植。新キャラが4体も追加!!

漫才デモもフル音声で復活。挿入歌もアリ。

女性ユーザーズ：メガドラ版があるなら？

「ぷよぷよ」って、やっぱり面白いよね。「通」になってからは、対戦もよりアツくなったし。でも、「サターン版ならでは」ってのがイマイチないんだよねぇ。漫才デモとか、新しい要素が入っているけど、どれももう一歩。1人でプレイしていると、デモの楽しさより、CDのアクセスのほうが気になってしまうし……。とりあえず、メガドラ版を持っているならいいのかな、という感じ。とはいえ、定番としての完成度の高さは保証付き。豊富な漫才デモとお得な値段を考慮すれば、やっぱり買いでしょう。（みにぃ）

7

ハイローラーズ：マンザイでどこまで笑えるか？

内容はまんまアーケード版。オプションが充実している以外に変化はない。ただし、他機種版にある変な処理落ちもないし、非常に快適に遊べる。サターン版のウリは、各面の前に挿入される漫才デモ（しかもモードによってもちゃんと違う）だが、これはやっぱ好みしだいかな。前作でこの魔導ワールドに感情移入できた人は、カワイイ2等身キャラの漫才で心を和ませるもいいが、素人バリバリの音声には結構なえます。BGMの変更も賛否ありそう。前作を知っていれば間違いなくハマれるが、新鮮味は、イマイチかも。（佐伯）

7

ゲストライターズ：それでもぷよなんだよな

待ってたサターン版。キャラはよく動くし、フル音声の上、操作性も○。相殺システムや固ぷよモードなども入り、より一層遊べるようになってる。でも、ウリの漫才デモが音声になったせいで、画面がどうも寂しくなった感じ。会話のテンポもどうも悪くなっているしね。でも、ノーマルと通ではデモが違ったり、COMの積み方とかいろいろ工夫の跡は見られる。それとビデオライブはCDを買わなかった人が得してたって感じ？　ぷよを好きでたまらない人にはイイかもしれないけど。私は安くなったら買うな。（ヨッシー）

7

⬇発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

The PSYCHOTRON

10月27日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 難　平均点 5.33

●ギャガ・コミュニケーションズ
●5,800円（全年齢対象）
●ADV（SFシネマアドベンチャー）
●バックアップ（4コ）
●1人用

ハマコーが声優に初挑戦！

CIAエージェントとして究極の洗脳装置『サイコトロン』の謎に迫るアドベンチャー。

3D空間を調査していく。実写シーンも多い。

外人て区別つかないな

マインドコントロールが題材、いやー今まさに旬なゲームです。物語の背景にはアメリカとロシアの政治的思惑も絡んでいるくせにノリはまさにB級TVシネマ調、気負うことなくサクサク進められます。が、それをいいことについつい人間心理として高得点を得ようとするため、肝心の結果報告の時になって考え込んでしまうという落とし穴も。またロードの際には一旦ゲームを抜ける必要があり、しかも喋りが飛ばせないため、再スタートさせるまでにかなりの時間を要す（約2分半も）。展開もやや緊張感がなく強引。（かおり）

7

なーんか大雑把なんだよな

こういう雰囲気は好きだけど、なんかつかみにくいゲーム。点数を集めれば先に進めるっていうシステムが、割り切りすぎててどうも好きになれない。やみくもに話を聞いていると、いつの間にか置いてかれる感じだし、吹き替えの声に不満も残る。ちょっと遠回りも多いかなぁ。純粋に話を楽しませてくれてもいいんでない？と思う。途中に出てくるカードゲームとかも、それほど意味を感じないぜ。総じて親切ではあるが、ゲームオーバーが存在するのでこまめなセーブは不可欠。話はいいのに、もったいない1本。（居酒屋）

スパイって格好悪い職業!?

ハマコーが出演することをちょっと楽しみにしていたけど、出てきたのはオープニングとエンディングだけなのでちょっとがっかり。ゲーム本編も最初は地道な捜査と聞き込みの連続……。うーん地味。また、画面に表示されている点数稼ぎというのも、ちょっとつけたしっぽい感じ。同社の「クァンタムゲート」は、主人公のモノローグ（独り言）が秀逸だったが、この作品では主人公の性格は存在しないので、ゲームにイマイチ入り込めなかったのが残念。作り自体は結構親切なほうなだけに残念な作品だ。（綱島）

5

ハングオンGP'95

10月27日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 5.0

●セガ
●5,800円（全年齢対象）
●RAC（バイクレーシング）
●バックアップ（1コ）
●1人用●レーシングコントローラー対応

装いも新たに名作が復活

名作「ハングオン」のリメイク版。ポリゴンにより、迫力あるリアルな動きを再現！

複数のマシンが用意され、好みで選べるぞ。

ジェットコースターの疾走感

このタイプ初の2輪モノってことでは、存在自体に意義があるね。各コースも起伏や変化に富み、激しいアップダウン、急バンクのコーナリング、トンネルなどでのスピード感を堪能することができる。が、あまりにも軽く車体を倒せるため、ハングオン特有の、コーナー出口でふくらんでいくマシンとプレイヤーの操作との格闘といった、ギリギリの緊張感が味わえないのが残念。また、アーケードを意識した演出とは思うが、1回ごとにタイトルに戻ってロードするのはどうも。連戦モードもあっていいのでは？（櫛田）

6

軽すぎてウソくさい

コースが基本的に3コースしかない（隠しもあるが）ってのが寂しい。それに、エンジン音も迫力不足。（トンネルに入っても音が変わらない！）こういうところにも気を遣ってもらわないとな。バイク自体も操作が軽すぎで、操作の実感が伝わってこないし、いくらハイサイドを再現してもこれでは……、という感じだ。だが、ブレーキングやスタートダッシュなんかのテクニックが使えたり、車種が増えるのは悪くはない。2つしかないゲームモードと、練り込みの甘さが残念だ。雰囲気がいいだけに、惜しい1本だ。（作山）

3

コースはきれいだけど……

背景やコースのポリゴンが思っていたほど欠けることなくキレイに描画されているところは、なかなかのもの。トンネルなんかも、どことなくプレステの「リッジ」っぽい。だが、肝心のゲームのほうはと言うと、あっさり味な仕上がり。芸術的な走りを追求すれば時間がかかるけど、とにかく完走してリプレイを見るだけなら、さほど難しくはない。個人的には「デイトナ」ほど熱くはなれなかった。視点変更がほとんど意味ナシなのもマイナスかな。ところでバイクのエンジン音って、こんなにチープだった？（高坂）

ただいま惑星開拓中！

11月2日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 3.33

●アルトロン
●5,800円（全年齢対象）
●SLG（惑星育成シミュレーション）
●バックアップ（1コ）
●1～2人用（対戦）

新育成SLG登場！

3体のロボットを駆使して敵より早く惑星を開拓していく。依頼通りに開拓すれば勝ちだ。

4種あるロボット軍から一つを選択するのだ。

開拓より邪魔が先決

これってシミュレーションじゃないよね。とにかくすごく敵の邪魔がツラいんだもん。だいたい、ただでさえ建設場所が少ないのに、臆面もなくホイホイ家をぶっ壊してくれるのには泣けてきます。しかも自機は目を離すと、すぐフっ飛ばされて空中浮遊してたりするし。好みもあるだろうけど、私は短時間しかガマンできませんでした。第一このゲーム性じゃ「開拓」じゃなく「自然破壊」って感じ！　勝ちたいのなら敵の家を壊しまくってラスト30秒で2件でも建てりゃ勝てるんだからなぁ。こりゃちょっと大味。（かおり）

4

開拓って何やねん！

木を植えて、刈り取って、家建てるの繰り返しだけで、他になし。相手の邪魔もできるが、それも限られているので面白味がない。すべて自分で操作するのが辛いのと、育てた後に発展しないのがつまらない原因だと思う。短い時間制限も、やっている途中に無理やり終わらされているようで達成感を半減させる。丸い惑星が見た目に斬新なだけだぞ。上から見ただけだとロボットの見分けがつきにくいのも気になる。対戦も邪魔するより家を建てたほうが勝ちになるので対戦している実感がないし。着眼点は良いが。（作山）

3

仲のいい友達や兄弟のいる人なら

タイトルを見て育成SLGと思ったら、対戦ゲームなんで驚いた（笑）。でも対戦ゲームにしてはシステムにちょっと無理があると思う。フィールドは球形で見にくいし、それを回転させて操作するんだけど、それがちょっともどかしい。また、惑星が狭すぎて敵の攻撃を受けやすく、すぐ大気圏の周回軌道を回らされるハメに（笑）。やはり対戦らしく相手の邪魔をうまくやっていかなければならないのだろうか。もっと川を引くとか、花を咲かすとかできればよかったのに。その辺がうまくできてないのが残念。（綱島）

3

⬇発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

10月27日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

- ●セガ
- ●4,800円（全年齢対象）
- ●SPT（サッカーゲーム）
- ●無限コンティニュー制
- ●1～4人用（対戦）●マルチターミナル対応

世界を舞台に再登場

「ビクトリーゴール」のバージョンアップ版。操作性や動きなども改良された完璧版だ。

全12チーム。今度は世界の強豪が相手だぞ。

女性ユーザーズ：中身は○あとは外見!?

動きの良さや細かさ、スピード、バランスとあらゆる面で初心者からOKのデキでしょう。強すぎない相手やCOMレベルでプレイすれば、本当の超ビギナーでも十分堪能できると思います。適当にスライディングばかりしてると、しっかりイエローカードを取られるけど、その辺の判断も納得できるのが感心。誰でも、きちんとプレイすればそれなりの試合展開になるはず。欲を言えば、もう少し動きに重みがほしかったかな。でも、基本的にゲームは「ビクトリーゴール」と同じ。何か最近こういうのが、多いなあ？（ようこ）

7

ハイローラーズ：マイナーチェンジが吉と出るか？

内容的には前作とほぼ同様。データ部分が新しく変更になった「ビクトリーゴール」と言えるだろう。前作以来、他機種でもさまざまなサッカーゲームが登場したが、レーダーのオン・オフの変更など、システム的に親切な作りをしているのはこのソフトが一番といえるのでは？　ただし、通常画面のアングルにはやはり慣れが必要だ。また、戦術がパスワークに頼り気味というか、個人プレイの駆け引きの面白さがイマイチ見えにくい。サッカーゲームとしては、及第点の1本だから、良しとするかな。（佐伯）

5

ゲストライターズ：ただの焼き直しだよなあ!?

Jリーグ版とプレイ感覚は寸分変わらず（少なくともオレはそう思った）、データの変更のみ。出場国もたったの12ヵ国。Jリーグよりも少ないという始末。「ワールドカップ版を！」という希望があったから出すんだろうが、内容が前作と同じなら、購買意欲はかなり落ちると思う。ゲーム単体の評価としても、スルーパスやフォーメーションの上げ下げができないなど、あいかわらず個人的に不満も多い。やっぱり次は「バーチャストライカー」のサターンへの移植を希望したいが、それまでのつなぎとしてはいいか。（TETSU）

6

F-1 Live Information

11月2日発売

使用サンプルの完成度 80%　難易度 普　平均点 7.66

- ●セガ
- ●5,800円（全年齢対象）
- ●RAC（F1レーシング）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用

テレビの興奮を再現！

フジテレビF1番組の3人による実況がリアルなレースゲーム。実在コースは3種類。

オリジナルコースも3種類用意されているぞ。

女性ユーザーズ：今宮さんF1に戻ってきて！

ぶつ切りのセリフをつなぎあわせたような、従来までの作品とはまったく違い、途切れなくなめらかな実況と解説とのかけあいが味わえるのがスゴイ。話の途中にクラッシュの実況が割り込むところまで完璧（リアルタイムでスグ対応！）。映像と関連のない、脈絡ない話を進めることもあるところまでTV中継といっしょだ。TV観戦を楽しんでるファンからすれば、予選を省略し、すぐにレースに挑めるシステムなのは大正解だろう。操作性や走行感は初心者用に甘めだが、問題ない。使える選手がやや少ないのは難か。（梅田）

7

ハイローラーズ：スクエアとフジTVが好きな人向け？

とにかく初心者でも遊べます。コーナーに近づけば、かってに減速してくれる（MTは要シフトダウンだけどね）し、タイヤが減ってもスピンしないし。もうクルマがなんでもしてくれちゃう。あとはコーナリングラインの確立に全力を注げばいいのだ。これなら誰にでも鈴鹿でトップになれるはず。個人的にはBGMがTスクエアなのも◎です。ライブ中継の小窓も泣かせます（ちなみにこれをOFFにすれば、描画コマ割りも上がり、操作性が上がるのもなかなかいい）。気軽に誰でも楽しめる新鮮な1本でしょう。（佐伯）

8

ゲストライターズ：やっぱ解説は今宮さんだね

企画力の勝利という感じ。キレ目のない三宅アナの実況と今宮氏の解説。タイヤ交換が近くなると入る川井チャンのリポートも絶妙で、思わずニヤけてしまう。実在コースは3つしかないが、再現具合も悪くない。特にモナコのヘアピンやトンネルは見事だ。「V.R.」ほどゲーム性は高くないが95年前半のF1シーンを記念するコレクションとしてそろえたい逸品。個人的にはベルギー・スパのオ・ルージュ（コーナー）とかを再現してほしかった気もするけど。飽きが早そうなので、16戦分シリーズとしてでないかな。（TETSU）

8

編集部総評

今月は秋真っ盛りということで、スポーツゲームやシミュレーション、パズルなどが多いのが特徴かな。ちなみに、サンプル未着の「結婚前夜」も、気になる人は要チェックだぞ。

- **女性ユーザーズ**：今月もまたまた豊作。中堅を固める良作あり、誰でも楽しめるものあり、チャレンジ作もありと、今のサターンの好調さを感じさせられます。（ようこ）
- **ハイローラーズ**：「F1」「プリメ2」ときて、「ぷよ通」ありで、ひと休みってのがいい感じ。「VF」ファンは、CGポートレートシリーズも見逃せません。鑑賞の秋。（ロン）
- **ゲストライターズ**：今月のイチ押しはなんといっても「プリメ2」。TOWNS版を越えたといっていいほどのデキだ。実況が楽しい「F1」もグッドです。（高坂）

新着ソフトチェーック!!

最後は、今月から毎月2キャラずつ発売される「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」を紹介だ。安さに加えてこのクオリティ。ファンの人なら絶対チェック！

バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～

10月13日発売

完成度 100%

- ●セガ
- ●1,280円
- ●ETC（音楽付きCG集）
- ●バックアップなし
- ●1人用

サラの女性の魅力を描いた新作CG23点を収録。曲は高原由妃「ダンシングシャドウ」。カラオケつき。

まず、曲としてアルバム「ダンシングシャドウズ」のタイトルにもなっているサラのテーマ曲に注目。非常に一般ウケするノリで、何度も聴くに耐える名曲だ。まだアルバムを聴いたことがない人は、これを機にアルバムを購入するのもいいだろう。内容も、シングルCDが1,000円するご時勢では、シングル（カラオケつき）＋新作CGが20点以上も入って、この価格（安売り店の実売は980円前後のはず）はとてもお買い得だと思う。お試しとしては、このサラ編がオススメだ。（ジャム）

バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～

10月13日発売

完成度 100%

- ●セガ
- ●1,280円
- ●ETC（音楽付きCG集）
- ●バックアップなし
- ●1人用

ジャッキーの一日を題材に、新作CG36点を収録。曲は光吉猛修「ビリーブ・イン・ラブ」。

まず驚かされるのが、パッケージにも使われているジャッキーのCGの髪の処理。収録されている絵柄には若干のバラツキはあるものの、急速に実物の人間に近づきつつあるジャッキーの姿がここにある。時間にすると、4分程度の長さなので、あまり期待が大きいと「何これ？」という印象を持つ人も出るだろうが、「バーチャファイター3」への予告編ということで、揃えても十分価値があると思う。ソフトというより、千円程度の写真集。そんな感覚で買うといいだろう。（ジャム）

次世代 裏技リーグ

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

今回は「リアルバトル」で、即座に豪鬼が使えるコマンドが発見された。今までめんどうな条件で豪鬼を出していた人も、これでかなり楽になったでしょ。

ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～

●セガ ●サターン

16ビット級

戦闘アニメをFSTモードに

プレイ中に設定変更の画面を表示させたら、カーソルを「システム」に合わせる。そしてスタートボタンを押さえたままCボタンを押すと、戦闘アニメの設定が「FST」になる。あとはそのままゲームを続けると、戦闘アニメが自軍のターンだけ表示され、他の戦闘は省略されるモードになる。

（埼玉県・中村豊・20歳）

システムに合わせてスタート＋Cボタン。これで戦闘アニメがファストに。これで自軍以外の戦闘シーンは省略される。時間を節約したい時に使おう。

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●セガ ●サターン

32ビット級

豪鬼を使用可能にするコマンド

まずムービーバトル以外のモードを選択して、キャラクター選択画面まで進める。

そうしたら、ボタンを「上、B、下、Z、右、X、左、Y」の順にすばやく（約2秒以内）押すと、画面に豪鬼が表示されるので、そのままCボタンを押して決定しよう。これで豪鬼をプレイヤーキャラクターとして使うことができるぞ。

（東京都・阿鵡禍）

コマンドはかなり速く入力しないとダメだが、成功するまで何回でもやり直せる。がんばって豪鬼を出そう。

サイドポケット2～伝説のハスラー～

●データイースト ●サターン

16ビット級

サンプルショット

トリックゲームでL、R、X、Z、Bボタンを押さえながらAボタンで台を決定すると、その台のサンプルショット（クリア方法）が見られる。なお、トリックゲーム16台をすべてクリアすると、デモのNG集が流れた後、新たに17～32番の台がプレイ可能になる。

（長野県・川口正樹・26歳）

どうしてもクリアできない時は、これを参考にしよう。クリア後のイカすNG集もぜひ見てほしい。

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

●ヒューマン ●サターン

64ビット級

R.V.LUDWIG使用コマンド他

各モードである操作を行なうと、LUDWIGが使用可能になる。また、その他にもコンティニュー回数を∞にするなどの裏技もあるぞ。やり方は以下のとおりだ。

（宮城県・PMJ・22歳）

LUDWIGを使用可能にする

いずれかのモードでキャラクター選択画面まで進めたら、カーソルをホウに合わせる。そしてL、R、Bボタンと、方向ボタンの左を同時に押すと、LUDWIGが選択できる。技については各自で研究してくれ。

コンティニュー回数を∞に

オプション画面でX、Y、Zボタンを同時に押して、そのままコンティニュー回数を変更すると、∞に設定可能になる。もちろんコンティニュー回数は無制限になるぞ。

観戦モード

イリミネーションを選択後、この画面でX、Y、Zボタンを試合が始まるまで押さえる。

するとコンピュータ同士の対戦になる。ボタン入力は1試合ごとにしないと、もとに戻るぞ。

選手の名前が変わる

各モードで、試合が始まる前からLとRボタンを押したままにしておくと、選手名表示が「KABUNOKO」になる。意味は？

エンディングを見る

サーキットモードのプレイ中にポーズをかけて「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」を2回繰り返すと、エンディングに！

64ビット級

モータルコンバットⅡ 究極神拳

●アクレイムジャパン
●スーパー32X

なんでもありのテストモード

まずオプションに入って、カーソルを「DONE！」に合わせる。そしてボタンを「左、下、右、右、下、左、左、左、左、右、右、右」というように押すと、テストモードの項目が新たに加わる。この項目では、1Pか2Pどちらかの無敵モードや、ステージセレクト、観戦モードなどが設定できるぞ。

（東京都・KOMBOⅢ・26歳）

このとおり、テストモードが現われる。内容はメガドライブ版とほぼ同じといえば、モーコンマニアならわかるよね？

やはりSOAK TESTで観戦モードにして、環境ビデオにするのがお約束。もちろん究極神拳モードでね。

32ビット級

平成天才バカボン すすめ！バカボンズ

●ゼネラルエンタテイメント
●サターン

ノラ馬使用コマンド他

キャラクター選択画面で以下の操作をすると、コンピュータキャラクターのノラ馬が使用可能になる。また、このゲームには他にも2つの裏技がある。詳しいやり方は次のとおり。

（東京都・伊藤ナックル・18歳）

3個消しモード

オプション画面でL、Rボタンを押さえたまま「上、下、左、右、B、A」と押すと、3つ以上はさまないと消えないモードに。

3個消しモードは対戦時のみだが、やってみるとかなり難しいので上級者向けだ。

ノラ馬使用コマンド

キャラクター選択画面でL、Rボタンを押さえたまま「左、右、B、A」と押すと、ノラ馬が選択可能になる。ちなみにこの裏技はハードのエンディングで見られる。

別テイクのオープニング

ゼネラルエンタテイメントのロゴが表示されている時に、2P側のAボタンを10回以上押すと……。

オープニングの音楽が別のものになり、映像も少しだけ変化する。開発途中の別テイクなのか？

32ビット級

魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

●イマジニア
●サターン

コンティニュー機能他

ストーリーモードの第2話以降でゲームオーバーになったら、タイトル画面まで進めてカーソルを「すとーりー」に合わせる。そしてRボタンを押さえたままCボタンを押すと、ゲームオーバーになった場所から再開できる。ちなみに、タイトル画面で「ふりーたいせん」を選択し、Rボタンを押さえたままCボタンを押すと、対戦相手を1人増やすことができるぞ。

（広島県・獅子DJ・18歳）

Rを押さえたまま、Cボタンでストーリーモードに突入する。これで待望のコンティニューが！

通常はゲームオーバーになると最初からやり直しだが、これなら最後のボスまで行ける!?

さっきのと同じような要領で、今度はフリー対戦を選択してみよう。するってえと……。

いつもの3人に、最後のボスを加えた全4人から対戦相手を選べるようになっているのだ。

8ビット級

魔法騎士レイアース

●セガ
●ゲームギア

隠しゲーム

タイトル画面で2ボタンを5回、1ボタンを2回、2ボタンを5回、Bボタンを1回押して、最後に1と2ボタンを同時に押さえると、隠しゲームをプレイできるぞ。

（愛知県・大森修二）

↑タイトル画面でコマンド入力。きっちりボタンを押せば……。

↓3人の顔をそろえるゲームが始まる。ほんのオマケだけどね。

8ビット級

魔法騎士レイアースⅡ

●セガ
●ゲームギア

グラフィックモード

ゲーム開始直後に、名前を「しいじい」と入力すると、それまでのプレイでたどりついたエンディングの画面を、自由に見られるモードになる。

（埼玉県・ちゅー・15歳）

↑何回か最後までプレイしていれば、開始時に「しいじい」と入れると…。

↓それまでのプレイで見たエンディングを、ここで鑑賞できる。

裏技大募集！

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

ランク	謝礼
64ビット級	セガサターンソフト2本＆図書券5,000円分
32ビット級	セガサターンソフト1本＆図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「次世代裏技リーグ」係まで

「フォトCDってゲームもできるんだー」と、コレでフォトCDオペレーター購入を決意した人もいるとか。サターンでパソコンちっくに遊べるのが新鮮なのかな？

このページに紹介されているソフトは

ビデオCD

●ムービーカード、またはビデオCDデコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。

フォトCD

●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。

電子ブック

●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。

勇者の野望

フォトCDゲーム

◆アイディアファクトリー
◆10月10日発売予定
◆3,980円
問い合わせ先:03-5995-4301

勇者が魔物を倒せばハッピーエンドというのは当たり前。だがもし自分が魔王で、ザコをバッタバッタとなぎ倒しながら勇者が城に攻め入ってきたら……？　というまったく逆の視点をシミュレートするのがこの「勇者の野望」なのだ。善と悪、幸と不幸は表裏一体、なんて哲学を匂わせながら、日々攻防を繰り返す。

魔神の卵に必要な儀式を施す。何が生まれるかはお楽しみ。

勇者が城に！　はたしてこの世の真理とはいかなるものか…!?

適所にザコを配置。スカって場所もあるので注意。

勇者を発見できればザコ敵を配置して迎え討ち、また見つからない時は〝魔神の卵〟を世話して誕生の日を待つ。これが魔王軍の最後の切り札というわけなのだ。不敵に笑う勇者がとっても怖いよ〜!!

アイディアファクトリーさんに聞く!!

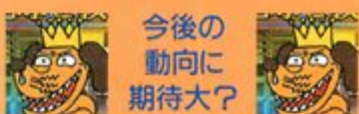
—フォトCDゲームにこだわるのは？
「サターンでも3DOでもパソコンでも動くなんてまさに夢のゲームソフト！　そんなフォトCDのゲームを作ってもいいんじゃないかと考え、これまで6本のソフトをリリースしました。従来のゲーム会社と違うカラーを出すために、スタッフは映像関係やCGアーティストからも集まっています」
—ユーザーに一言どうぞ！
「サターンでパソコン系の味わいを楽しめるフォトCDゲームでぜひ一度遊んでみてください。32ビット機向けソフトの企画も進行中です！」
（アイディアファクトリー・桑名氏）

今後の動向に期待大？
—神秘の世界— エルハザード

フォトCDデータ集

◆パイオニアLDC
◆発売中
◆3,800円
問い合わせ先:03-5722-5151（グラムス）

高校の地下から遺跡発見！　主人公の誠たちがその世界に飛ばされてしまったからさあ大変——OVAで人気の「エルハザード」の世界を、原画設定集、オリジナルナレーションなどで構成したデータ集だ。

テレビ東京系列でテレビアニメ放映も始まったぞ。

フォトCDを見る前にしなければならないこと

セガサターン、V・サターンで見たい方は、ただ本体の電源を入れるだけではいけません。別売のフォトCDオペレーターをセットしてシステムをインストールする必要があります。その後、画面の指示に従いソフトを起動すればOK。

フォトCDオペレータ（3800円）。これでフォトCDが見られる。

地球／母なる星 〜全世界の子供たちに捧げる〜

フォトCD

◆グラムス
◆発売中
◆3,800円
問い合わせ先:03-5722-5151

全世界で反響を呼んだ〝宇宙から見た地球〟の姿をとらえたケビン・W・ケリー監修の写真集『The Home Planet』をフォトCDという形で再構成。実際に撮影した宇宙飛行士の言葉もあわせて、星の心にふれよう。

自分がちっぽけに見えてくる……ってヤツですか。

命名 ビデオノビッチ フォトリゲス ブックーニョ

●名付け親は兵庫県の安東くんに決定！では ビデオノビッチくん、さっそくおはがきを。
「ビデオCDはどこに売っていますか？（愛知県・凛凛ウルフ）」
ビ：問い合わせ先に聞くと教えてくれる。

質問・意見はこちらへ

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F　セガサターンマガジン「CD BROS.」係

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは11月８日（当日消印有効）、発表は12月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。

（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト

20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年11月７日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

6 「バーチャファイター」プライズ用人形

提供：AM2研

ゲーセンで取れない！とお嘆きのアナタ。１人だけ救済してあげちゃいます。

1名

2 「宝魔ハンターライム」うちわ

非売品／提供：アスミック

「納涼」っていうには少し遅いけど、部屋に飾っておけば人に自慢できること間違いなし。

5名

3 「宝魔ハンターライム」声優サイン色紙

2名

非売品／提供：アスミック

ライム役の玉川紗己子さんと、ココナ役のかないみかさんのWサイン。他では入手困難だ。

4 「ボンバーマン」すげゴマセット

3名

なんか憎めないデザインで、もう〜コマっちゃう……ってヲイ。４体セットで。

提供：タカラ

5 「結婚」ポスター

3名

非売品／提供：小学館プロダクション

男女どちらの視点でも楽しめる「結婚」。ビデオのほうも要チェックだぜ。

9月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト（20名）
大阪府・川口直樹、北海道・翁　佳邦、京都府・服部信行
埼玉県・藤田弘幸、秋田県・丸山　豊、
山梨県・遠藤淳子、鳥取県・金田良一、東京都・大橋康広
茨城県・山本尚美、長野県・吉田春樹、
静岡県・石田久伸、栃木県・岡野祐子、徳島県・安永雅雄
東京都・増田智仁、大分県・小峰　薫、
神奈川県・西村　宏、埼玉県・河口大輔、福岡県・中井光吉
石川県・溝口圭一、東京都・三笠るみ
②「バーチャファイター」プライズ用キーホルダー（３名）
埼玉県・今野幸則、栃木県・星野浩輝、東京都・岡崎勝妃呂
③パンツァードラグーン・オリジナル フルサウンド（３名）
東京都・清水　佑、東京都・宗片康輔、北海道・長田洋二
④「NIGHT STRIKER」マグカップ（３名）
東京都・鈴木陽子、愛知県・蜷川和弘、長野県・新垣勝之
⑤J-CANDY（10名）
鹿児島県・宮田幸司、兵庫県・沢木なお、東京都・松国五郎
愛知県・竹石理香、大阪府・並木昭利、
富山県・長浜　謙、群馬県・千葉敦文、千葉県・渡辺　守
東京都・岸　靖、新潟県・小室実弥
⑥カーバンクルソース（10名）
岐阜県・沢柳美奈子、群馬県・木寺優輔、岐阜県・稲川勇樹、
東京都・遠藤建一、兵庫県・吉村太信
東京都・飯生さゆり、東京都・水野明洋、神奈川県・大木和田留
大阪府・山本博治、宮崎県・石井政雄

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

最後の最後にBIGニュース!! いつもご愛読ありがとうございます。来月11月より、セガサターンマガジンも、ついに月2回刊化決定！

ますます盛り上がるサターンの状況に対応するため本誌もさらにパワーアップしていきます。詳しくは来月号で。今後ともよろしく！

セガサターンマガジン 12月号は11月8日発売です

本誌の内容に関するお問い合せは
03-5642-8185
平日の午後４時から６時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大／**編集協力**　石埜三千穂　政綱大介　内藤克彦　山田朋一（ヘッドルーム）　藤森英明　稲元徹也（ターニングポイント）／**アシスタント**　小菅　誠　北山貴代／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　渋谷洋一　櫛田理子　青山ようこ　猪野清秀　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　宮田公彦　鈴木　剛　まさ　小笠原誠　鈴木敦子／**レイアウト**　渡辺　緑　村田雅英　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　しのらんど　ゆみハウス　白勢房枝（邯鄲庵）／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　新井英一　小林士薫／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子／**Special Thanks**　MEGA FORCE (France)／**写植**　エストール　ケイズグラフィック　CTSテーマ／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と（方法は自由）履歴書を編集部にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

SIM CITY 2000

シムシティ２０００

5,800円 新発売

都市開発型シミュレーションのグレードアップ・バージョン。『シムシティ2000』、セガサターン版ソフトに新登場。

世界中を席巻した都市開発型シミュレーション・ゲーム「シムシティ」が、「シムシティ2000」に進化して、セガサターン版ソフトに完全移植。セガサターンならではの時代に応じて3段階に進化していく都市グラフィックの、なつかしい街並みや現代都市、そして未来建築の成長する様を体験。さらに、ゲームを多角的に演出する新機能。大人の頭脳を悩ませ、刺激して、100%満足させてくれる、完全無欠のおもしろさ。これは、本当の市長より大変かもしれない。

市長のみなさん、支持率80%を超えられますか。

WORLD ADVANCED 大戦略 鋼鉄の戦風

ワールドアドバンスド 大戦略 ～鋼鉄の戦風～

新発売 7,800円 歴史シミュレーション

舞台は、第2次世界大戦。プレイヤーは日・独・米いずれかの国の司令官となり、陸・海・空のいくつもの兵器を有効に使用し勝利への戦略を練らなければならない。セガサターンの32ビット高性能CPUにより超高度かつ複雑なゲーム性を支える驚異の思考ルーチンが可能。3Dポリゴンによるリアルな画面。第2次世界大戦をモチーフにした歴史シミュレーション。

すごいソフトは、セガサターンから
SEGA SATURN 好評発売中 セガサターン

株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

セガサターンマガジン 11月号 1995 NOVEMBER
1995年11月8日発行 (毎月1回8日発行) 第11巻11号通巻131号
発行人・橋本五郎 編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)

Printed in Japan
T1005503110545
雑誌05503-11